

Alles über Computer- und Videospiele
Nr. 12 Dezember 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
ASM
Das Spaß-Magazin
CYBER-TRÄUME
Besuch im Virtuality Café
JUBILÄUMS-AUSGABE!
100
MITMACHEN!
Große Fantasy-Live-Aktion
IM TEST:
Starlord
Wiz'n'Liz
Dark Sun
Sim Farm
Jurassic Park
BRANDAKTUELL:
Leisure Suit Larry 6
Indy Car
Microcosm
Forgotten Castle
Die Siedler
Subwar 2050
Der Clou
Sam & Max
AKIRA: Japan-Sex & Crime wird zum Spiel
ORCHID Soundwave 32:
Ganz neue Töne aus dem PC
T.F.X.-Flugsimulator der Superlative

Es ist der 9.11.1989. Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt.
Jetzt hast Du die Chance, den *Aufschwung Ost* zu schaffen.
Die virtuelle Wiedervereinigung. Mit den autenthischen
Wirtschaftsdaten und Fakten der Stunde 0.
Unglaublich realistisch. Top Grafik.

Die Faszination des Music-Business.
Du wirst Manager der angesagtesten
Newcomer-Band Deutschlands. Du checkst TV-
Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-
Konzerte und suchst Sponsoren für Deine Stars.
Dein Ziel: Der Mega-Hit, der *Chartbreaker* des Jahrzehnts.
Super Grafik, Original-Musik, tolle Texte.
Entwickelt mit den Profis von Sony Music!

Sei geschickt wie ein Elf, schlau
wie Merlin und stark wie Herakles - sonst
wird Deine magische Truppe mit infernalischem
Getöse geschlagen im Entscheidungskampf um die
Magic Of Endoria. Wer alle schnellen Strategie-
spiele beherrscht, darf sich bald auch an diese
ultimative Herausforderung wagen.



IM VERTRIEB VON BOMICO

Jetzt mal im Ernst?

"Selbstverständlich habe ich Humor!", sagte er und zupfte sich mit einem Räuspern die Krawatte gerade. "Ich pflege regelmäßig zu lachen. RE-GEL-MÄS-SIG!"

Dann zog er an einem Silberkettchen eine kleine Uhr aus der Tasche, sah darauf und meinte: "Oh! Ich glaube, es ist mal wieder soweit..."

Tja – so kann man's natürlich auch machen. Wir ASMlinge allerdings wollen die Sache eher von der lockeren Seite angehen. Allen, die sich selbst und das Leben nicht so fürchterlich verkrampft und ernst nehmen wollen, ein besonders herzliches Willkommen bei unserer neugestalteten ASM!

100 Ausgaben ASM – das ist ein Grund zum Feiern und für uns ein guter Anlaß, das Heft mal ein bißchen durchzurenovieren. Das geht schon bei der Titelseite los: Der bisherige Leitbegriff "Aktueller Softwaremarkt" wird ab sofort in Rente geschickt.

Ich finde, "Markt" klingt immer etwas nach Schlips und Kragen, nach smarten Managern und nüchternen Verkaufsstatistiken. Okay: Für denjenigen, der mit Computerspielen sein Geld verdient, hat die Sache vielleicht in erster Linie dieses Gesicht. Aber Ihr habt in Eurem Alltag genug Probleme und nüchternen Zahlenkram. Wenn Ihr spielt, dann soll Euch die Sache ganz schlicht und einfach Spaß machen – so sehen wir das. Und zum Spaß gehört eben die ASM: Uns macht's Spaß, das Ding zu schreiben – Euch soll's Spaß machen, es zu lesen. Die ASM will Euch die Freude am Spielen noch näher bringen – unverkrampft und mit einem Augenzwinkern. Nicht erst ab dieser Ausgabe. Aber ab dieser Ausgabe ganz bewußt und zielgerichtet.

Das, was Ihr bisher an Eurer ASM gemocht habt, ist und bleibt auch weiterhin drin – versprochen! Und was anderswo mit spitzen Fingern angefaßt wird, weil's vielleicht nicht ganz in die Schublade paßt, ist ab sofort bei uns voll mit dabei – vorausgesetzt, es macht Euch Spaß!

Laßt Euch einfach mal überraschen. Blättert die neue ASM durch und freut Euch über die neuen Rubriken, die neukonstruierten Bewertungsboxen, die neuen Spielgenre-Zeichen und all die anderen Sachen. Was Ihr davon haltet, interessiert uns natürlich brennend. Schreibt uns doch mal ein Briefchen fürs "Feedback". Ob Lob oder kritische Stimmen – wir freuen uns über beides. Denn nur wenn wir erfahren, was Euch Spaß macht und was nicht, können wir die ASM immer wieder neu für Euch interessant machen.

Jetzt mal im Ernst? – Neee, sondern: jetzt erst recht mit Spaß!

In diesem Sinne alles Grüne, und grüßt mir jeden, den Ihr barfuß trefft.

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur



T.F.X.: Edles Fluggefühl •24•

INH

HIGHLIGHTS ab Seite 14

Highlight des Monats



Künstliche Welten mitten in Berlin •20•

REVIEW
ab Seite 26

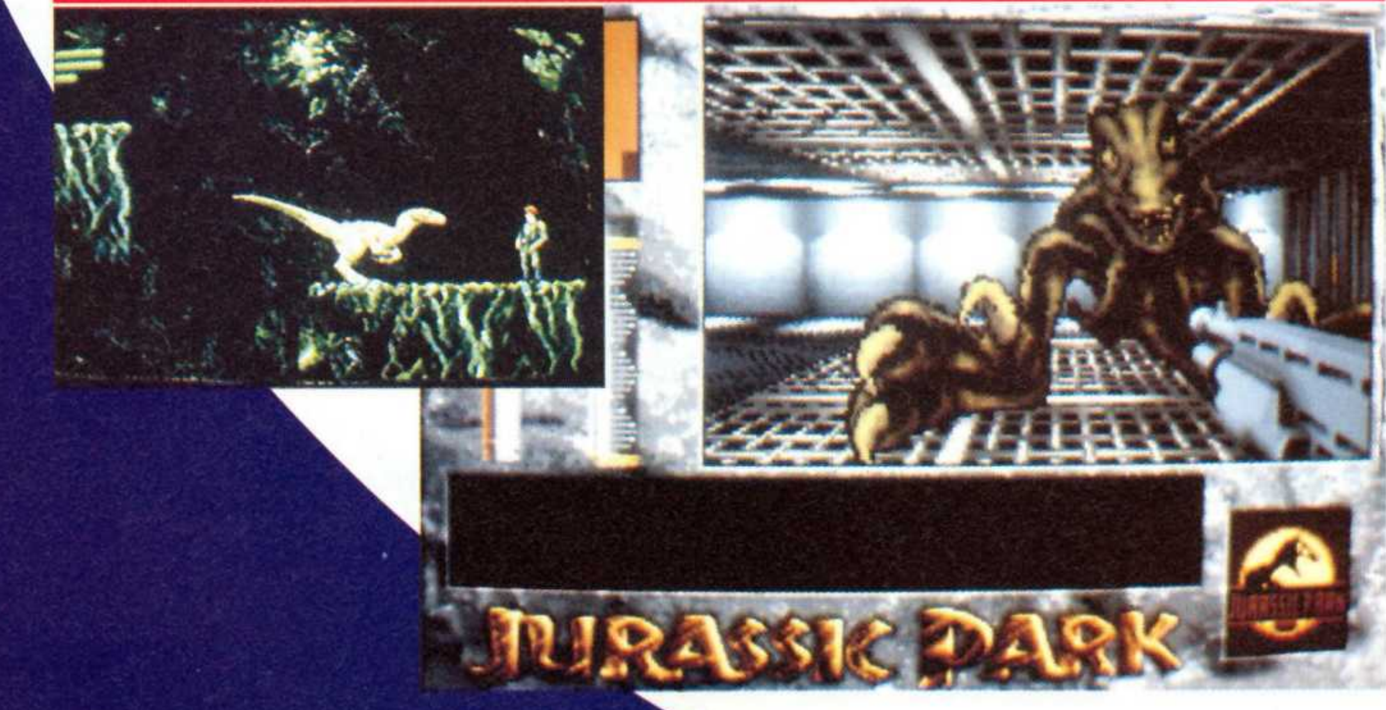
COMING SOON
ab Seite 104

CD-ROM
ab Seite 128

Manga: Sex & Crime auf japanisch •14•



Jurassic Park: die neuen Spielversionen mit toller 3D-Grafik •30, 65•



INHALT

ALT

RUBRIKEN

LAST MINUTE
ab Seite 159

Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können.

REPLAY

COMPETITIONS

ASM unterwegs
ab Seite 143



Wir machen Eure verrücktesten Träume wahr! Alles über die große Live-Aktion ·144·



Die Sache kriegt Profil: Der "Lawnmower Man" kommt ·115·

Microcosm: mit CD-32 in die Innenwelt ·132·





Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 77

INHALT





◄ *Multiplayer BattleTech*

Mehr Battletech

Es soll ja Telefonnummern geben, die mit ziemlich hohen Kosten verbunden sind, wenn man sie wählt. Den echten **BattleTech**-Fans ist aber bekanntlich nichts zu teuer. Und so wird der neue Service von **On-Line** sicher auf großes Interesse stoßen: Die machen nämlich ihrem Namen alle Ehre und lassen PC- und Modem-Besitzer um die Wette batteln. **MultiPlayer BattleTech** heißt das demnächst erscheinende Programm, das neben dem PC-Spiel auch ein einfaches Kommunikationsprogramm enthält. Um "online" zu spielen, müßt Ihr dann nur noch **0044/81/539/6763** anwählen, und Ihr seid mittendrin im Geschehen. Es ist aber davon auszugehen, daß sich auch deutsche Mailboxen diesen Spaß nicht entgehen lassen.

Mehr Musik

Mal ehrlich, wißt Ihr, was eine *Fuzzbox* ist? Wirklich nicht? Wohl auch noch nie was von John Lennon, Eric Clapton oder Jimi Hendrix gehört, wie? Um die Suche nach der geheimnisvollen Soundkiste geht es bei **In Search of the Fabulous Fuzzbox**, das **Interplay** für PC-CD-ROM und Macintosh herausbringen wird. Jede Menge Rock'n'Roll-Musik begleitet den interaktiven Film aus der Zukunft.

Mehr Flugis

Mit dem **Flight-Sim Toolkit** will **Domark** dafür sorgen, daß die Herzen der Flugi-Fans unter den PC-Besitzern höher schlagen. Domark hat bereits mit "Harrier Assault" Qualität in diesem Genre bewiesen. Und so viele gute Bausätze für Flugzeuge, Welten, Objekte und Szenarien gibt es noch nicht. Allerdings kostet das Flug- und Konstruktionsprogramm stolze 150 DM.

Noch mehr Autos

Rally kommt wieder – und wie! Just zum Erscheinungstermin dieses Hefts bringt **Europress Software** den Nachfolger zu *Lombard Rally* für PC und Amiga auf den Markt. In dem "Virtual Reality"-Rennen dreht sich alles um die QRAC-Rally. Den Vorgänger, der inzwischen fünf Jahre auf dem Buckel hat, gibt es bei *Ocean* als Budget-Titel. Das neue Game wird preislich bei 90 bzw. 100 DM liegen.

Noch mehr Battletech

Mit dem **BattleTech-Kompendium** legten **Fantasy Productions GmbH** in Erkrath erstmals ein Regelwerk für das Tischspiel Battle Tech in deutscher Sprache vor. Auf 120 Seiten werden gerade Anfänger einen vereinfachten Einstieg in das BattleTech-Rollenspielsystem finden. Profis dürfen sich auf Klarstellungen und Regelergänzungen freuen. Das Buch kostet 39,80 DM und ist erhältlich bei: Fantasy Productions, Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH, Ludenberger Str. 14, 40699 Erkrath. Beim gleichen Verlag gibt es jetzt auch die **Battlemech Recognition Cards** mit den 150 wichtigsten Mechdesigns (45 DM). Für **DSA**-Fans erschien jüngst **Kaiser Retos Waffenkammer**, eine Sammlung aventurischer Waffen und Rüstungen (29,80 DM).

Mehr PS



▲ *Detroit*

Impressions legt mit **Detroit** ein weiteres Management-Simulationsprogramm vor. Diesmal geht es um Aufbau und Leitung einer Automobil-Fabrik, in der unter anderem wahre Traumautos zu entwerfen und an den Mann/die Frau zu bringen sind. Besonders die Möglichkeit, das Erfolgsmodell frei zu designen, klingt interessant. Wann und für welche Systeme das Spiel erscheinen soll, wird noch bekanntgegeben.

Mehr Messe

Wer am Spielemarkt im Land der unbegrenzten Möglichkeiten dranbleiben will, aufgepaßt! Die **Winter-CES** öffnet vom 6. bis 9. Januar 1994 ihre Pforten, und zwar mitten in der Wüste. Genauer gesagt in Las Vegas. Im Sommer findet die Messe dann wieder in Chicago statt: Vom 23. bis 26. Juni 1994. Schon mal Flugtickets und Eintrittskarten bestellen!

Mehr Klarheit

Eine Richtigstellung zu unserem Testbericht über das LBS-Werbeadventure **Victor Loomes** in ASM 10/93: Das humorige Detektivabenteuer für *Amiga* und *PC*, das in unserem Test mit "GUT" (9 Punkte) abgeschnitten hat, ist von der Firma **Promotion Software** aus 72770 Reutlingen entwickelt worden.
Wie wir inzwischen von etlichen Anrufern wissen, gibt es das Spiel leider nicht bei jeder LBS-Filiale. Meldet Euch am besten bei der LBS-Service-Zentrale, Postfach 1107, in 64521 Groß-Gerau.



▲ ***Victor Loomes: Das Point-and-Click-Adventure, das im Dienste der Landesbausparkassen steht, führt in bester Detektivfilm-Atmosphäre kreuz und quer durch die Zeit***

DIE KARL-MAY-FESTSPIELE FINDEN DIESES JAHR AUF DER FESTPLATTE STATT

Für AMIGA und PC

Karl May goes Computer! Die erfolgreichste deutsche Buchreihe ist als Artventure-Umsetzung der Extraklasse aus der Zusammenarbeit zwischen Software 2000, Linel und



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

dem Karl-May-Verlag entstanden. Eine ganze Bibliothek voller digitaler Abenteuer beginnt mit dem "Schatz im Silbersee". Der Flußdampfer Dogfish stampft durch die Fluten des Arkansas. Unter den Passagieren an Bord sind Old Firehand, die Tante Droll und der gesuchte Verbrecher Cornel mit seiner Bande finsterer Tramps. Der Cornel ist im Besitz einer Karte, die zum legendären Silbersee führen soll - dem Gebirgssee hoch oben in den Rocky Mountains, in dem der Schatz eines Indianerstammes verborgen sein soll. Old Firehand, Winnetou und Tante Droll folgen der Spur des Tramps.
Eine gefährliche Verfolgungsjagd quer durch Nordamerika beginnt...

DER SCHATZ IM SILBERSEE



Features

- Komplexes interaktives Artventure
- VGA 256 Farben
- 80 VGA-Fullscreen-Bilder
- Vier Spielkapitel
- Über 2000 Sprites
- 3D-Realtime-Zoom aller Charaktere
- Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik zur atmosphärischen Untermalung
- Übersichtliche Bedienerführung komplett mit Maus
- Dialoge im Multiple Choice-Verfahren
- HD-Disketten
- Komplett in Deutsch

Spielbare Demo-Disk für PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Silbersee", Postfach 110, 23691 Eutin.

In Zusammenarbeit mit





SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Mehr Joysticks

Competition Pro, der Sieger aus dem ASM-Joystick-Test von 1992, kann auf zehn Jahre zurückblicken, in denen er in unzähligen Spielerhänden landete und dort dank seiner Robustheit auch blieb. Den Standard-"Pro" gibt es als Jubiläums-Edition für einen begrenzten Zeitraum und in limitierter Auflage von je 9999 Stück in vier verschiedenen verrückt-schrillen Farbdesigns.



▲ *Competition Pro*

Mehr X-Wing

Hinter dem **X-Wing Upgrade Kit** verbirgt sich ein ganz besonderes Schmankerl: Es enthält sowohl die erste X-Wing-Mission-Disk *Imperial Pursuit* komplett in Deutsch als auch das deutsche Upgrade für das Hauptprogramm von **LucasArts**. Erhältlich via Softgold überall dort, wo es auch X-Wing gibt.

Mehr Jutland

Die in ASM 9/93 getestete, sehr instabile 1.0-Version von **Jutland** hat **Mirage** offiziell nie in Europa angeboten. Mit der Version 1.1. kommt nun nicht nur das entfehlerte Spiel, sondern auch noch mehr Sound, Grafiken und Animation zu uns. Auch am Gameplay wurde gefeilt.

Mehr Tourismus

Wir hatten bereits kurz über den Alien-Touristen mit dem hübschen Namen **Cosmic Spacehead** berichtet, nun liegt endlich ein Bild des außerirdischen Herrn vor. **Codemasters** machen's möglich und kündigen die Landung auf allen Sega-Konsolen, NES, Amiga und PC für November an. Scheint in Mode zu kommen, die gleichzeitige Release von Spielen auf Konsolen und Computern. Hoffentlich wird's keine Bruchlandung...

◀ *Cosmic Spacehead*

Mehr Bart

Nein, ein gewisser Redakteur hat seinen Schnäuzer nicht wieder wachsen lassen. Es geht vielmehr um den Kult-Comichelden Bart Simpson, und der taucht gleich mehrmals auf: In **Krusty's Fun House** jetzt auch auf Amiga und PC sowie in der neuen Version von **Bart Versus the World** für Amiga und ST. Nun fragt Ihr Euch sicher, warum das nicht bei den Konvertierungen erwähnt wird, da beide Games doch bereits auf Konsole erschienen sind? Ganz einfach, die Konvertierungen waren schon "dicht". Und so gibt es auch den Test erst in einer der nächsten ASMs. Hier schon einmal zwei Screenshots als kleine Kostproben. Do the Bart, Man!

▲ *Krusty's Fun House*

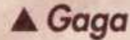
▼ *Bart Versus the World*

Mehr Mario

Mario-Fans aller Herren Länder, aufgepaßt: SNES-Besitzer können nun alle Abenteuer der Super Mario Bros. mit aufgepeppter Grafik und neuem Sound genießen. Und das auf einem Modul: **Super Mario All Stars** heißt es. Wer von Nintendos Kultfigur nicht genug kriegen kann, sollte sich die vier Spiele nicht entgehen lassen, die man auf dem Teil findet. Zumal der Preis dieser Compilation 100 DM für Konsolen-Verhältnisse eher gemäßigt ist.

Mehr Weltraum





▲ *Gaga*

GAGA (The Space Oddity) lautet der Titel eines PC-Shoot'em-Ups, das es für schlappe 49 DM unter folgender Adresse gibt:

Mindlink
Auf der Hohl 10
35435 Wettenberg

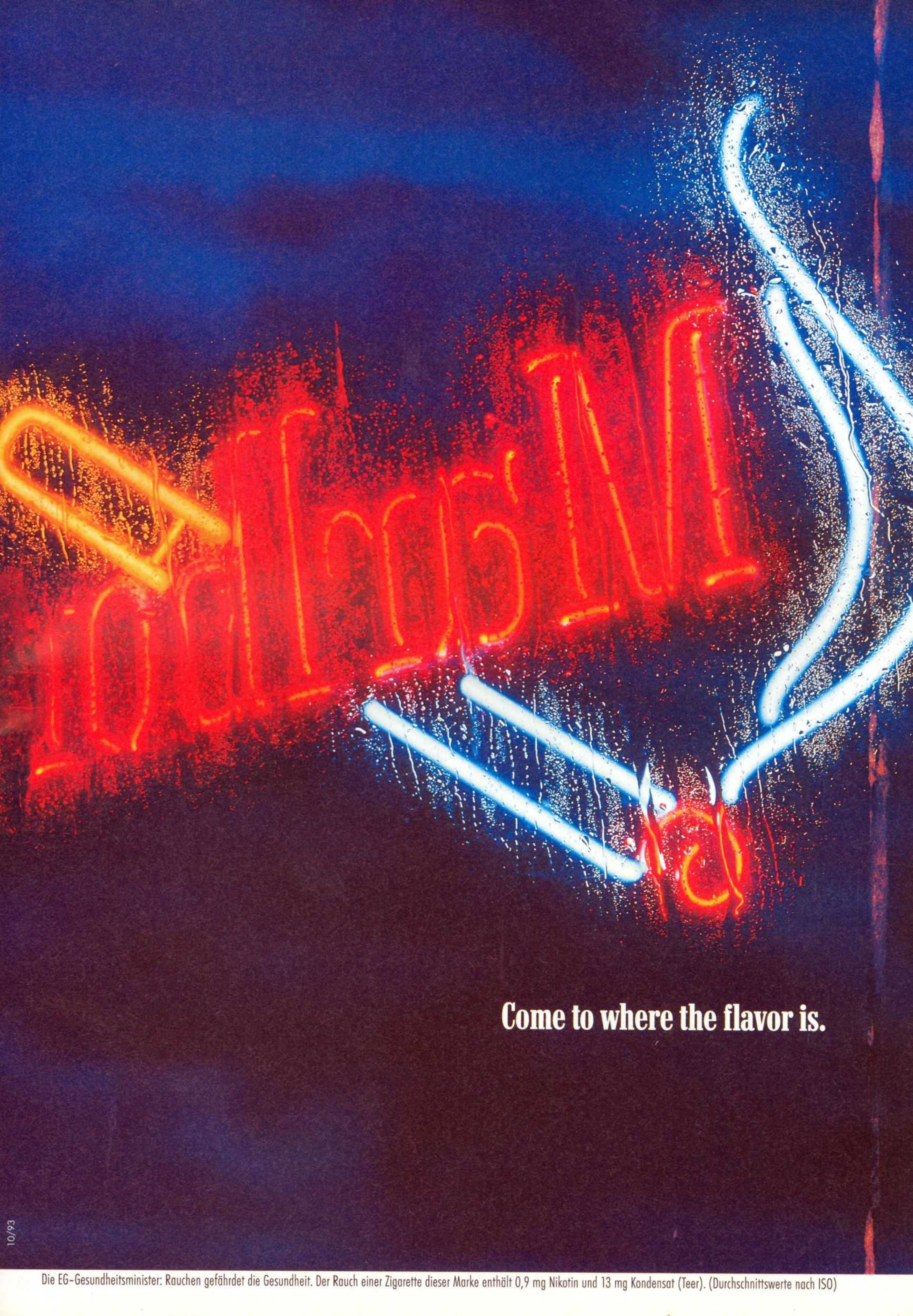
Wir sind der Meinung, daß es für diesen Preis wirklich klar geht. Die Kampfsequenzen sind sehr nett gestaltet, und so viele gute Ballerspiele gibt es ja für den PC auch nicht.

Mehr Eis



▲ *Icequake*

Anfang 1994 wird **Defcom** ihr neues Game **Icequake** zunächst für Amiga, später für PC herausbringen. Es handelt sich um ein Eishockey-Spiel mit über 57 vollkommen verschiedenen Gegner-Teams und jeder Menge Features. Mal schauen, ob der Eishockey Manager von Software 2000 Konkurrenz bekommt.


Come to where the flavor is.
10/93
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Was gibt's Neues aus den Staaten? Unser Korrespondent Markus Krichel hat sich wieder umgehört, Fakten gesammelt und bei den Firmen angeklopft.



Es ist vollbracht: **Panasonic** brachte am 4. Oktober den ersten **3DO Interactive Multiplayer** in den amerikanischen Handel. Wie bereits angekündigt, wird das System mit einem Joystick und dem Spiel **Crash'n'Burn** zum Preis von 699 Dollar verkauft. Eine weitere CD enthält eine 15-minütige **Batman**-Animation sowie eine Vorschau auf neue Produkte. Weitere Softwaretitel waren jedoch noch nicht zu sehen.

+++ **Electronic Arts** hat fünf neue Softwarehäuser in ihr "Affiliated Label"-Distributionsprogramm aufgenommen. Es handelt sich um die Firmen **Aris Multimedia Entertainment**, **Mindplay**, **Morgan Interactive**, **Multicom Publishing** und **Twin Dolphin Games**. Die Software-Produkte dieser fünf Unternehmen sind nur auf CD-ROM erhältlich.

+++ **Origin Systems**, bekannt für die Fortsetzungsprodukte **Ultima**, **Wing Commander** und **Strike Commander**, hat eine brandneue Serie in Entwicklung. In **Interactive Movie** (Arbeitstitel) arbeiten die Game-Designer mit einer Game Engine, die alle Werkzeuge eines Filmregisseurs enthält, wie z. B. Lichteffekte, Verfolgerkameras, Kamerawinkel usw... Ziel des Programms ist es, eine echte Filmatmosphäre innerhalb eines Computerspiels zu schaffen.

+++ **RPI Advanced Technology** und **Simutronics** arbeiten zur Zeit an einem System, das Multiplayer-Spiele über Telefonleitung ermöglicht. Das Besondere daran: Das gute Stück wird über ein (Achtung, Abkürzungsfreaks!) HMSI oder Head Mounted Sensory Interface verfügen. Mit anderen Worten: Ihr müßt Euch das Ding an die Birne schnallen.

+++ Konsolen-Softwaregigant **Acclaim** macht den Sprung ins Computer-Lager. Der erste Acclaim-Titel für PC und Amiga ist *Mortal Kombat*. Die europäischen Vertriebsrechte wurden an **Virgin Games** vergeben.

+++ Softwareentwickler des **National Voice and Speech Centers** in Iowa City stellten anläßlich eines Konzertabends dem verdutzten Publikum **Pavarobotti**, den ersten arienschmetternden Roboter der Welt vor. Das Kernstück der singenden Blechkiste ist ein Softwareprogramm, in dem alle physischen Elemente menschlicher Lautentwicklung, wie z. B. Lungendruck und Atemtechniken, implementiert sind. Daß es sich bei dem vorgetragenen Stück um die Arie von der Furie in Pull Moll handelte, ist ein Gerücht.

+++ **Access Software** hat bei der Entwicklung des neuen CD-ROM-Programms *Under A Killing Moon* weder Kosten noch Mühen gescheut. Das Spiel wird im November auf zwei knackvollen CDs veröffentlicht. Das Besondere: Erstmalig werden "echte" Schauspieler in einem reinen Computerspiel auftreten. *Margot Kidder* ("Superman") und *Brian Keith* (TVs "lieber Onkel Bill") helfen dem Hauptdarsteller, Privatdetektiv Tex Murphy, bei der Lösung kniffliger Fälle. Vielleicht finden sie dabei auch heraus, wo ihre Karrieren abgeblieben sind.

◀ Richard Garriott und das USO (Unbekanntes Spaß-Objekt)

+++ Besitzer der "antiken" 8-Bit-Nintendo-Konsole können aufatmen. Nintendo of America gab bekannt, daß man gar nicht daran denke, die Entwicklung neuer Spiele für das NES einzustellen. Ein NES im neuen, futuristisch gestylten High-Tech-Gewand wird pünktlich zum Weihnachtsgeschäft zum Preis von 49,95 Dollar erhältlich sein. Zeitgleich werden auch neue Programme angeboten, darunter *Tetris III*.



▲ Margot Kidder bei den Aufnahmen zu "Under a Killing Moon"

+++ Ein neues Zusatzgerät mit dem Namen *The Edge 16* wird zur Zeit von **AT&T** und **Sega** entwickelt. Mit diesem System wird Mega-Drive-Freunden möglich sein, was sonst nur Computerbesitzern vorbehalten war: via Telefonleitung gegen andere Spieler anzutreten. Firmen, die bereits ihre Unterstützung zugesagt haben, sind **Electronic Arts**, **Tengen**, **GameTek** und **Microprose**.

+++ **Biocontrol Systems Inc.** in Kalifornien hat das erste "menschliche Interface" der Welt entwickelt. Das Produkt mit dem Namen *BCS BioMuse* reagiert auf bioelektrische Signale wie Muskelkontraktionen, Gehirnwellen (!) und Augenbewegungen. Gewöhnliche Reglereinheiten, wie Joysticks oder Tastaturen, sind nicht mehr notwendig. Die entsprechenden Signale werden von dem Gerät aufgenommen, verarbeitet und im jeweiligen Programm in Bewegungen aller Art umgesetzt. Das Produkt kann über eine serielle Schnittstelle an einem PC angeschlossen werden. Die Umsetzung für Konsolensysteme ist bereits in Arbeit. Erfinder des Systems ist der Neurologe *Dr. Hugh Lusted* zusammen mit dem Ingenieur *Benjamin Knapp*.

+++ Die skurrilste Nachricht des Monats kommt mal wieder aus Japan. ASM-Leser kennen aus der Ausgabe 11 bereits das tragbare Spielsystem mit dem Namen **Barcode Battler**, das es Supermarktkunden ermöglicht, durch Einscannen der jeweiligen Produktstrichbalken Spielcharaktere zu kreieren. Eine Suppenmarke hatte eine derartig starke Spielfigur im Balken, daß der gesamte Vorrat innerhalb weniger Stunden ausverkauft war. +++ **Richard Garriott**, den Fans von Ultima besser bekannt als **Lord British**, fand bei einem seiner Erkundungsgänge durch Britannia ein seltsames Objekt in einem Dungeon, das sich als kurzweiliges Unterhaltungsmagazin entpuppte. Kurz entschlossen steckte er es ein und präsentierte es kurz darauf der interessierten Fachwelt (siehe Bild). Seit diesem Ereignis munkelt man, daß die Arbeit an weiteren Ultima-Folgen stockt, da Garriott sich öfters zum Schmökern zurückzieht. Wir gönnen es ihm.

See you,
Euer Markus Krichel

Japan-Comics

Sex, Crime und Federstrich

Langsam aber sicher kommen die japanischen Animée-Hefte und -Videos von ihrem Insider-Geheimtip-Image weg. Immer mehr werden aufwendige Produktionen gefordert, und immer deutlicher macht sich ein neuer Kult in Europa breit. Was im Moment in den Hitlisten der derzeit noch seltenen Anbieter auf den ersten Plätzen liegt, haben wir mal im einzelnen betrachtet.

Aufruhr in Neo-Tokio

Der 6. Dezember 1992 sieht den Untergang der Stadt Tokio durch eine unbekannte Bombe. Der Dritte Weltkrieg bricht aus. Und aus den Ruinen der alten Stadt entsteht schließlich Neo-Tokio.

Ein Stadtmoloch ohnegleichen erhebt sich jetzt zwischen den Ruinen des zerstörten Tokio: Gigantische Wolkenkratzer streben himmelwärts, werden von aberwitzigen Autobahnkonstruktionen umwunden. Schicht für Schicht liegen Stahl und Beton übereinander und bilden einen Panzer, unter dem die Erde verschwindet. Doch inmitten all dieser Neubauten bleiben die Ruinen der zerstörten Metropole erhalten: die alte Stadt, ein gefährlicher Sperrbezirk, der kaum besucht wird.

Trotz aller Technik erliegen auch die Menschen der Zukunft dem Aberglauben, und Geschichten um unheimliche Dinge, die angeblich in den Ruinenfeldern der alten Stadt passieren, machen bald die Runde...

▲ *Eine Szene, zwei Varianten (oben Comic, rechts Video)* ▶

1800 Seiten Comic

Neo-Tokio ist der Schauplatz, in dem der 1954 geborene Japaner Katsuhiro Otomo seinen Comic-Roman **Akira** ansiedelte. Dieser Comic, der erstmals im 'Young Magazine' erschien, einem zweiwöchentlich erscheinenden Heft des japanischen Verlages Kodansha, sorgte schon bald für begeisterte Reaktionen unter der Leserschaft. Die Auflage des 'Young Magazine' schoß in die Höhe und überschritt in Spitzen die Millionengrenze.

Eines der wichtigsten Erfolgselemente in Otomos Geschichte war eine Gruppe rebellischer jugendlicher Protagonisten, die versuchen, aus dem reglementierten Alltag Neo-Tokios auszubrechen. Hier fanden sich die jungen Japaner wieder, und nicht nur sie. Schon bald zog 'Akira' auch international Kreise. Der amerikanische Großverlag Marvel wurde auf die Abenteuer der jungen Rebellen Kaneda, Tetsuo und Yamagata aufmerksam. Das allein spricht schon für die Qualität des Comics, bedenkt man die Fremdartigkeit der japanischen Sprache und Schrift (und nicht zuletzt den Umstand, daß dort Druckwerke von hinten nach vorne gelesen werden).

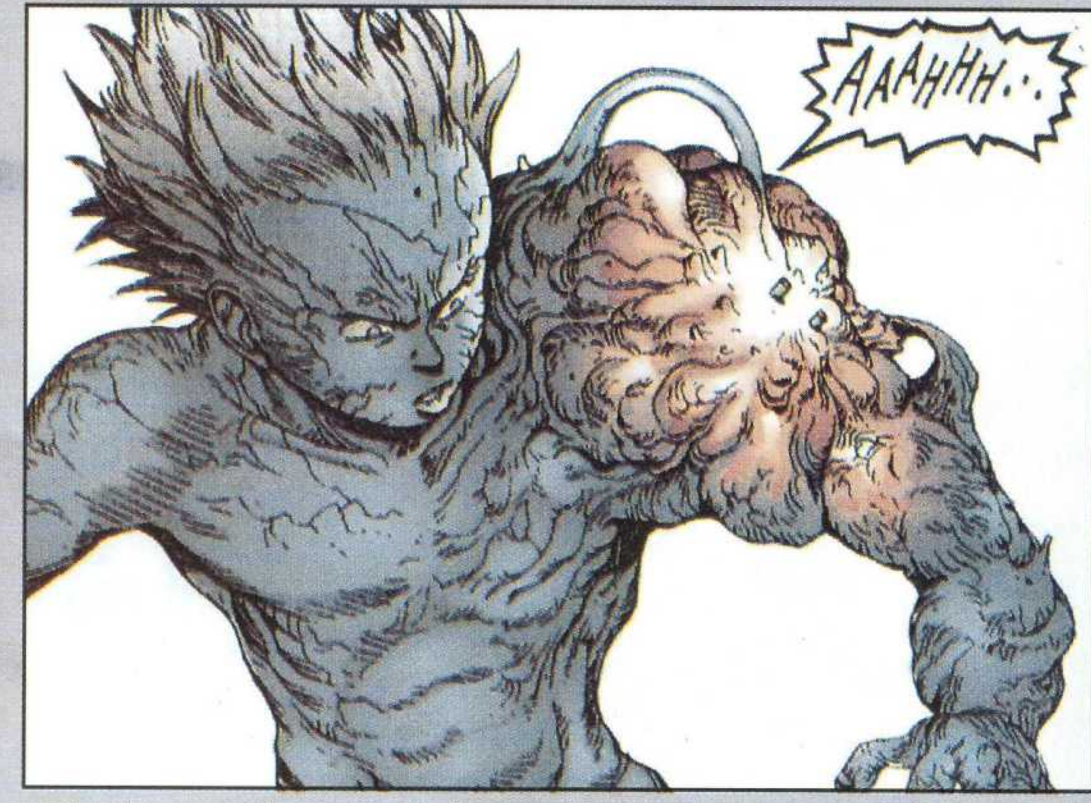
Neue Dimensionen

Trotz dieser Handicaps war die Klasse in Story und Grafik unübersehbar, und Marvel entschloß sich, eine amerikanische Version herauszugeben. 1800 Seiten Comic wurden übersetzt, ummontiert und koloriert, da die ursprüngliche japanische Ausgabe schwarz-weiß war. Mit dieser Ausgabe trat Marvel eine Lawine los. Akira erschien plötzlich auch in Deutschland, Frankreich, Spanien und etlichen anderen Ländern.

Während der Comic so seinen Siegeszug um die Welt antrat, war man in Japan schon wieder einen Schritt weiter: 'AKIRA, der Film' wurde produziert. Otomo selbst übernahm die Regie.

Betrachtet man die Comics genauer, erscheint der Gedanke eines Akira-Films naheliegend. Der ganze Aufbau, die Schnitt- und die Erzähltechnik legen deutlich Zeugnis davon ab, daß Otomo seit jungen Jahren ein großer Filmfan war, der, soweit möglich, keinen Film ausließ. Diese Eindrücke prägten den jungen Japaner sehr deutlich.

Film und Comic beginnen mit der Explosion der Bombe, die Tokio dem Erdboden gleichmacht. Doch erhebt sich über der Stadt nicht wie erwartet ein Atompilz, sondern eine sich rasch



▲ *Auch japanische Teenies haben Probleme mit Mitessern*

ausbreitende schwarze Kugel entfaltet sich. Bereits zu diesem Zeitpunkt fragt man sich, welche Kräfte hier wohl am Werk sein mögen. Die Zuschauer kommen jedoch gar nicht erst dazu, sich diesem Gedanken lange hinzugeben, denn mit aberwitziger Geschwindigkeit breitet sich die Handlung vor ihnen aus.

Hetzjagd durch Neo-Tokio

Eine Gang jugendlicher Motorradfahrer jagt durch das neu aufgebaute Neo-Tokio des Jahres 2019. Die rasende Fahrt führt eine Autobahn entlang, die leer und verlassen ist. Für den Verkehr gesperrt, läuft dieses Band aus Beton bis zu dem gigantischen Krater, der das Zentrum der Explosion war. Die Betrachter werden Zeuge einer Mutprobe, die am Rande dieses Kraters enden soll: Wer bremst als letzter? Die Probe endet jedoch abrupt, als plötzlich ein Kind mit dem Gesicht eines Greises mitten auf der dunklen Autobahn steht. Die seltsame Erscheinung verschwindet so schnell, wie sie erschien, wird durchsichtig und löst sich in Luft auf. Auch das Rennen ist damit beendet, denn die jungen Fahrer sind ratlos. Sollen sie ihren Augen trauen?

Alle tun die Erscheinung als Traum, als Einbildung ab. Nur Kaneda mag nicht glauben, daß er sich so getäuscht haben soll, und kehrt später an den Ort der Erscheinung zurück. Dort stolpert er direkt in die Arme des Militärs.

Vom Film zum Comic

Bis hierhin ist die Story in Film und Comic im großen und ganzen gleich. Doch was danach kommt, läuft auf der Leinwand gänzlich anders ab als im Buch. Zwar bleiben Schlüsselelemente und viele der handelnden Personen erhalten, die Geschichten jedoch haben nur noch oberflächlich etwas miteinander zu tun.

Das hat auch einen sehr einleuchtenden Grund. Um seine Geschichte zu erzählen, brauchte Otomo im Comic nicht weniger als 1800 Seiten. Diese ausladende Handlung in die filmüblichen 90 Minuten zu pferchen, war selbst bei drastischer Kürzung nicht möglich. Deshalb entschloß sich Otomo dazu, die Elemente seiner Geschichte zu einer neuen Handlung zusammenzufügen, die sich in eineinhalb Stunden erzählen ließ.

Wer aber nun denkt, daß der Film schlechter sei als der Comic, irrt. Die dramatische Handlung um Mutanten, militärische Geheimprojekte, Bürgerkrieg und die geheimnisvolle Person Akira entwickelt sich zu einer filmischen Achterbahnfahrt ohnegleichen. Die Metropole Neo-Tokio wird in einer für Zeichentrickfilme bisher einzigartigen Form auf die Leinwand gebracht. Nicht nur, daß die Betonschluchten und Wolkenkratzer bis ins letzte Detail dargestellt werden, auch Menschenmengen und einstürzende Brükken und Gebäude werden mit einer atemberaubenden Akribie visualisiert.

AKIRA

In den ersten zehn Minuten des Filmes zerbirst zum Beispiel die komplette Glasfront eines Hochhauses, und Tausende von Glassplittern regnen auf die Straßen der Stadt – jeder einzelne detailliert sichtbar.

Die englische Firma 'ICE' war sicherlich nicht das erste Softwarehaus, das an Katsuhiro Otomos Tür klopfte und nach einer Lizenz für ein Computerspiel fragte. Wie es momentan aussieht, scheint ICE aber das erfolgreichste gewesen zu sein. Voller Stolz verkündete man anläßlich der Herbst-ECTS, daß man ein Akira-Computerspiel in Arbeit habe. Amiga-, CD-32- und PC-CD-ROM-Anwender sollen rechtzeitig zu Weihnachten in den Genuß des Games kommen. Geplant sind außerdem Versionen für das CD-I, SNES und PC-Disk. Es handelt sich um eine Art Action-Adventure, das sich auf Schlüsselszenen aus dem Film stützt. So wird beispielsweise das Motorradrennen ein Teil des Spiels sein. Um das ganze Feeling des Films für das neue Medium einzufangen, wurden Animationsspezialisten verpflichtet, die normalerweise ihre Brötchen mit dem Zeichnen von Zeichentrickfilmen verdienen.

Direkt aus dem Film übernommen werden soll der Soundtrack, der an sich schon ein Kunstwerk darstellt: rhythmische Lautgesänge kombiniert mit Bambusxylophon und anderen Schlaginstrumenten.

Computerkino

Die ersten Bilder lassen ein zumindest grafisch sehr ansprechendes Programm erwarten. Über das Gameplay als solches kann bisher in Ermangelung einer testfertigen Version noch nichts gesagt werden, da müssen wir uns wohl oder übel auf die Aussagen des Herstellers verlassen. Und der sagt natürlich nur das Beste. Warum die Geheimnistuerei? Im Moment wird noch gespannt gewartet, was für Nachrichten es aus Japan geben wird, wo das Programm zur Zeit zwecks Qualitätskontrolle begutachtet wird.

Es gilt also, sich bis auf weiteres mit dem Film oder dem Comic über die Runden zu helfen, wobei beides gar nicht so schwer ist. 'Akira, der Film' liegt in einer deutsch synchronisierten Fassung bei Warner Home Video vor. Große Teile des Comics sind im Reinbecker Carlsen Verlag erschienen, bisher ca. 10 Bände. Ende '94 sollte die komplette Serie in deutsch vorliegen. ■

ah



▲ *Gell, das tut weh!*

Kleine böse Mädchen

3x3 EYES PART ONE

ca. 50 DM, Hersteller: **Manga Video**, Japan, Muster von: **Manga Club**, England

Wie immer fäng alles ganz harmlos an: Junge trifft Mädchen, man verliebt sich und so weiter... Doch reichlich schnell entwickeln sich die Dinge in Richtung Apokalypse, und wieder mal droht dem Universum die totale Vernichtung.

Der Junge Yakumo erfährt von dem Mädchen Pai, daß sie einen Brief von ihrem Vater dabei hat, in dem von einigem mysteriösem Zeug die Rede ist. Außerdem bekommtYakumo einen Einblick in die außergewöhnlichen Fähigkeiten von Pai, die in Wirklichkeit 300 Jahre alt ist.

Gemeinsam mit Yakumo macht sich Pai auf die Suche nach der Statue der Menschlichkeit, ihrer einzigen Chance, ein Mensch zu werden. Doch da gibt es natürlich auch ein paar Gegenspieler, die eben das verhindern wollen. Als Yakumo plötzlich das Symbol der Nichtigkeit auf seiner Stirn eintätowiert findet, weiß er endlich, daß er der Held dieser Geschichte werden soll. Pai macht seltsame Verwandlungen durch und nimmt Yakumo ganz schön an die Kandare.

Man muß schon recht bewandert mit dem japanischen Lebensstil sein, um die Symbolhaftigkeit der Geschichte im vollen Umfang zu begreifen. Die sechzig Minuten, die dieser Film läuft, sind recht spannend, und die Story ist auch ohne große Englischkenntnisse zu verfolgen. Doch Achtung: Es gibt keine Untertitel. Die Effekte sind recht gut gemacht und können ganz ordentlich unterhalten. In Sachen Animées (Japan-Zeichentrick) zählt "3 X 3 Eyes" eher zu den gemäßigteren Streifen. ■

cus



▲ *Tja, da staunt sogar das mystikgewohnte Japan: Ein jeder rennt ,wenn Tokio brennt.*

▲ *Der Fiesling plant eine Gemeinheit*

Urteil: 8

ANNEHMBAR

Gute Effects, etwas abgegriffene Story, leicht verständlich

Tokio Mad Max



◀ *Ken ist nicht der Mann von Barbie, sondern die fernöstliche Rache für Rambo*

Erinnert Ihr Euch noch an Mad Max? Hier kommt die japanische Antwort auf den Streifen.

FIST OF THE NORTH STAR

ca. 50 DM, Hersteller: **Manga Video**, Japan, Muster von: **Manga Club**, England.



▲ *Da gibt's doch gleich was ans Stirnband*

Endzeit, der Nuklear-Krieg hat die Erde in Trümmern hinterlassen. Nur ein paar wenige überleben und kämpfen um ihr Dasein. Outlaws und Tyrannen beherrschen die Szene; ein Menschenleben ist nicht soviel wert wie ein Schluck Wasser.

Die Freundin von Ken (er ist die "Fist of the North Star") wird von einem Tyrannen entführt. Klar, was jetzt kommt! Das kann Ken nicht auf sich beru-

hen lassen, und er marschiert los gegen den übermächtigen Gegner und seine Gefolgsleute. Unterwegs trifft er noch den Bruder seiner Freundin Julia, der ebenso wie Ken selbst ein paar ganz nette Spezialkicks draufhat – Streetfighter II läßt grüßen. Die beiden stellen nach einigen Abenteuern den Bösewicht, und es kommt zu einer apokalyptischen Schlacht.

Dieser Streifen geht eindeutig in Richtung Splatter, und wer ihn ansehen möchte, sollte einigermaßen abgehärtet sein – schließlich platzt hier und dort mal ein Schädel. Dennoch ist das Mad-Max-Thema ganz nett umgesetzt und bietet mit 112 Minuten Laufzeit ein abendfüllendes Programm. Auch hier gilt aber: englische Fassung ohne Untertitel. ■

cus

Urteil: 10 GUT

Actionbetonte Storyline nach Mad-Max-Vorbild, streckenweise äußerst brutal, hervorragend eingefangene Apokalypse-Stimmung



▲ *Ken im Kampf mit einem Outlaw*

Killer weinen doch!

CRYING FREEMAN 1

ca. 50 DM, Hersteller: **Manga Video**, Japan, Muster von: **Game Syndicate**, 56239 Selters

Wenn man einem Ninja-Killer bei der Arbeit zusehen darf und der hinterher auch noch seinen Namen verrät, braucht man keine großen Pläne mehr zu machen – oder?

Nachts im Park sieht man die tollsten Sachen. Als die Sekretärin Emu auf dem Nachhauseweg durch einen solchen läuft, beobachtet sie, wie der Ninja Yoh gerade die Yakuza um einige potentielle Widersacher dezimiert. Als sich dieser junge Mann, dem aus Mitleid mit seinen Opfern nach jedem Kill die Tränen über die Wange kullern, seinen Namen verrät, glaubt sich die junge Dame schon am Ende ihres Wegs. Nach alter Ninja-Sitte bedeutet nämlich eine förmliche Vorstellung genau das gleiche wie ein Todesurteil. Wenige Tage später taucht der traurige Killer dann auch in der Wohnung der Heldin auf, um sein Schlitzerhandwerk zu verrichten. Wie das Leben allerdings so spielt, verlieben sich die beiden noch vor der geplanten Tat ineinander. Yoh, der mit seinem Beruf ohnehin nicht so glücklich ist, beschließt, dem Killer-Business den Rücken zuzukehren, eine Familie zu gründen und einen Naturkostladen zu eröffnen.

▶ *Jetzt bloß kein Hustenanfall*





◀ *T-Shirts sind in Japan offensichtlich seltener als Gold*



▶ *Gib' mir dein Hemd, mir ist kalt!*

Genau hier fangen die Schwierigkeiten des jungen Paars an. Selbstverständlich sind diverse Syndikate ziemlich sauer über die Zukunftspläne des Ex-Ninjas und hetzen jede Menge Schergen aus, die das traute Glück stören sollen.

Der erste Teil der Ninja-Geschichte bietet ein handfeste, unterhaltsame Story und jede Menge Action. Die Zeichnungen und das Ambiente sind nicht ganz so apokalyptisch, wie man das von den Sci-Fi-Mangas her gewohnt ist, auch wenn die barbusige, ledergedresste Syndikats-Chefin nicht fehlen darf. Der 50-Minuten-Streifen gehört allerdings schon in das Hard-Core-Genre und sollte aufgrund jeder Menge Blut und abgeschnittener Körperteile nicht unbedingt an Kinder weitergegeben werden. ■

tom

Urteil: 10 GUT

Rasanter Actionstreifen, der vom üblichen "Guter Roboter haut bösen Roboter" weggeht. Teilweise recht brutal, aber mit guter Story

Wo?

Erste Kontaktadresse für Animée-Freunde ist der Manga Club in England, der unter folgender Adresse zu erreichen ist:

Manga Club-Island World Communication, 40 St. Peters Road, London W69BD, UK

Wem das zu weit weg ist, der findet bei folgender Adresse fachkundige Beratung und ein breites Angebot:

Game Syndicate, Neustr. 1, 56242 Selters/WW








EXTRA POWER
Für viele Videospiele

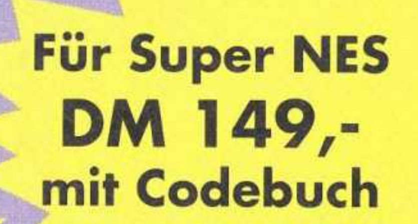
Mit Game Genie kannst Du:

- In jeden Level einsteigen
- Unendliche Leben haben
- Höher und weiter springen
- Mehr oder weniger Energie bekommen, und vieles mehr.

Game Genie hat Codebücher mit mehr als tausend Codes für mehr als hundert Games.
Man kann eigene Codes entwickeln.

Erhältlich in Spielwarengeschäften und Kaufhäusern.

Für NES
DM 49,-
mit Codebuch



Für Super NES
DM 149,-
mit Codebuch




Für Sega
DM 149,-
mit Codebuch



Für Game Boy
DM 99,-
mit Codebuch



Otto Simon



Junkersdorfer Weg 28, 50226 Frechen, Telefon 02234 - 54051, Telefax 02234 - 271190

Virtuality Café

Fluchtpunkt ZUKUNFT



Die Nachricht, daß es jetzt auch in Good Old Germany Virtuality-Automaten gibt, ließ uns gar keine andere Wahl, als dem Ganzen einen Besuch abzustatten. Wie weit man in Sachen Virtual Reality für die breite Masse gekommen ist, war dann doch eine echte Überraschung für uns.

Das Virtuality Café in Berlin war unser Ziel: Zwar war bei unserem Besuch noch alles in Kraut und Rüben – sprich: Es handelte sich quasi um eine Baustelle – aber die Geräte waren bereits betriebsbereit. Und um die ging es ja nun in erster Linie.



▲ *Kurze Einweisung für Flying-Aces-Kadetten*

In England und den Vereinigten Staaten sind Virtuality-Automaten längst ein gewohntes Bild in den Spielhallen. Doch in Deutschland wartete man lange vergeblich auf ähnliche Attraktionen. Kein Wunder also, daß das erste ernstzunehmende Projekt in Richtung virtuelle Welten in unserer Hauptstadt ihre Wurzeln findet.

VIRTUALITY Café

Insgesamt acht Automaten stehen im Café, das angenehmerweise keine weiteren Pieps- und Schraddelspielgeräte beherbergt.
In Sachen Ambiente richteten sich die Betreiber eher an den üblichen Berliner Szene-Kneipen aus. Und gemütlich wird's da; so viel war bereits über Kreissäge und Bohrmaschine hinweg zu sehen.

"Unser Ziel war es eben nicht, eine weitere Spielhalle in die Gegend zu pflanzen, sondern eine Art Erlebniscafé zu eröffnen", erklärte uns Geschäftsführer Ingmar Timm beim sprichwörtlichen Lokaltermin.

Neu ist das Konzept allemal – nicht nur für die Besucher, sondern auch für die zuständigen Behörden. Ein Dreivierteljahr lang stand für die beiden Brüder Ingmar und Holger Timm ein ständiges Händereichen in den verwirrenden Hallen der Stadtverwaltung auf dem Programm. Doch genug mit der Vorgeschichte: Schreiten wir zu Taten und Technik.

Amiga inside

Obwohl die Geräte nach Raumfahrtversuchslabor aussehen, steckt doch handelsübliche Technik drin. Wer jetzt Silicon-Graphics-High-End-Turbo-Maschinen mit 18 parallel geschalteten Prozessoren erwartet, kann sich schon mal ein Pflaster holen, denn dann hat er sich böse geschnitten. Tatsächlich werden die futuristischen Maschinen von einem modifizierten Amiga 4000 angetrieben. Mit einer ganzen Reihe schneller Grafikkarten, einem flinken Netzwerk sowie der dazugehörigen Tracker-I/O schafft das Commodore-Flaggschiff immerhin knapp 30 000 Polygonen-Bewegungen pro Sekunde. Wohlgemerkt: im Netzwerkbetrieb! Bei den Head-4-Head-Maschinen befindet sich ein Zentralrechner in der Mittelkonsole, die Standgeräte haben jeweils einen eigenen Amiga eingebaut. Der Standardaufbau besteht dabei aus dem Zentralrechner mit Monitor und vier Sitzkonsolen. Hier können nur maximal vier Spieler gegeneinander antreten.

Die Standgeräte haben da schon bessere Karten. Da können nämlich theoretisch unendlich viele Konsolen angeschlossen werden. Einzige Bremse bei derartigem Anbau ist der Rechner mit Netzwerk selbst, dessen Leistungsgrenzen irgendwann erreicht sind, was den wohlbekannten "Guru" auf den Plan ruft.

Jedes Virtuality-Gerät setzt sich aus HMD, Motion Tracker und Steuerelementen zusammen. Beim Head-4-Head hat der Motion



◄ *Cybernaut in voller Action*


▲ Hier ist Kopfeinsatz gefragt

Tracker lediglich die Aufgabe, die Kopfbewegungen des Spielers zu erfassen. Bei den Standgeräten kommt auch noch die Körperbewegung hinzu. Dazu befindet sich ein Sender im HMD, der ein Magnetfeld erzeugt.

Der Motion Tracker kann innerhalb seiner Scangrenzen die Position des Magnetfelds im freien Raum erfassen und somit feststellen, ob der Spieler gerade den Kopf nach hinten dreht, in die Hocke geht oder beide Bewegungen kombiniert. Das HMD beinhaltet außerdem noch zwei farbige LCD-Bildschirme, auf denen durch das Shutter-Verfahren dreidimensionale Bilder erzeugt werden.

Um den räumlichen Eindruck zu verstärken, sind im Helm Lautsprecher eingebaut, die einen Surround-Sound wiedergeben. Über ein Mikro im Helm können sich die Spieler während des Fights unterhalten.

Beim Head-4-Head sind die Joysticks am Gerät fest installiert, bei den Standgeräten dagegen sind sie frei beweglich. Dort wird die Position durch Bewegungssensoren ermittelt. So ist Greifen und Zuschlagen möglich. Zusätzlich gibt es beim Head-4-Head einen Replay-Monitor, auf dem man sich nach dem Fight die Höhepunkte gemeinsam ansehen kann.


▲ Die Initiatoren des virtuellen Freizeitparks

Die Games

Momentan sind drei Spiele auf dem Markt: Dactyl-Nightmare, Legend Quest und Flying Aces. Bei Dactyl-Nightmare kämpfen die Spieler auf fünf Plattformen gegeneinander. Die Plattformen sind durch Treppen verbunden und schweben ansonsten frei im Raum. Zusatzgegner ist ein Flugsaurier, der großen Hunger hat und sich – auf einen leckeren Happen hoffend – des öfteren von hinten an einen Spieler anschleicht.

Legend Quest geht eindeutig in Richtung Action-Adventure: Der Spieler muß sich durch ein weitverzweigtes Labyrinth von Räumen kämpfen und verschiedene Aufträge erfüllen.

Flying Aces ist das einzige Game für das Head-4-Head-System. Mit Propeller-Maschinen aus dem Ersten Weltkrieg können vier Spieler Luftkämpfe austragen.

Optik und Steuerung sind zunächst ein bißchen gewöhnungsbedürftig. Schließlich ist es bei Videogames nicht gerade normal, daß man den Kopf dreht und wirklich nach hinten sieht.

Ganz ehrlich, Leute: Uns hat es einen Riesenspaß gemacht. Nach den ersten erfolgreichen Abschüssen wollten wir gar nicht mehr raus aus den Geräten.

Ein Besuch im Virtuality Café sollte für alle Spielefreaks zum Pflichtprogramm gehören, wenn sie sich einmal in der neuen alten Hauptstadt aufhalten, zumal die Anschaffung eines eigenen Geräts für Privatspieler wohl ein bißchen teuer sein dürfte. 60 000 bis 100 000 Märker muß man für eine solche Konsole locker hinlegen.

Ach ja, die Adresse: Berlin, Lewishamstr. 1. Ganz einfach zu finden! Ku'damm, Adenauerplatz, einmal stolpern, und schont fällt man durch die Tür. ■

tom/cus

Kleines Virtuality Glossar

HMD: Head-mounted-Device. Als solches bezeichnet man den Helm, in dem sich Lautsprecher, Bildschirme und der –>Tracker befinden.

MOTION-TRACKER: Ein Tracker setzt sich aus einem im HMD montierten Sender und einem in der Konsole angebrachten Empfänger zusammen. Über Magnetfelder ermittelt der Empfänger die Position des Senders und kann somit bestimmen, in welche Richtung das HMD gerade "sieht".

TRACKER I/O: Sozusagen die Joystickbuchse eines Virtuality-Geräts. Im Tracker I/O fließen die Daten aus dem HMD und den Joysticks zusammen, um dann vom Steuerrechner in eine Polygonbewegung umgesetzt zu werden.

POLYGON-BEWEGUNG: Mit diesem Begriff umschreibt man im weitesten Sinne die "Auflösung" eines Virtuality-Geräts. Da man sich im dreidimensionalen Raum bewegt, werden keine Pixel angegeben, sondern die Zahl der Objekte, die sich gleichzeitig im Blickfeld des Spielers bewegen können. Als Polygon bezeichnet man eine durch Kanten begrenzte Fläche, die von der Hardware des Rechners perspektivisch verändert und danach auf dem HMD-Display ausgefüllt dargestellt wird. Je mehr Polygonbewegungen, desto komplexere Objekte.

SHUTTER-VERFAHREN: Erzeugen eines dreidimensionalen Effekts. Der rechte und linke LCD-Bildschirm des HMD erhalten jeweils eine um wenige Grad im Betrachtungswinkel verschobene Bildinformation. Zusätzlich werden die beiden Bildschirme mit hoher Frequenz abwechselnd an- und ausgeschaltet. Dem Auge wird solchermaßen Räumlichkeit vorgegaukelt.

SURROUND SOUND: Durch die äußerst günstige Positionierung der HMD-Lautsprecher in unmittelbarer Nähe der Ohren wird mit Hilfe von Stereo-Effekt-Prozessoren ein räumliches Klangbild erzeugt. Der Spieler hört beispielsweise die Schritte eines sich anschleichenden Feindes aus der richtigen Richtung.



HIGH-LIGHT DES MONATS

Pünktlich eine Stunde nach Redaktionsschluß trudelte bei uns das Spiel des Monats ein. Der gnadenlose Versuch, nur dem herausragendsten Programm diesen Titel zu geben, ließ uns deshalb nur Zeit und Raum für zwei statt der üblichen drei Seiten Berichterstattung. Aber das Game wird uns auch in der nächsten Ausgabe beschäftigen. Ist versprochen!

Exakt bis in die Flügelspitzen

T.F.X.
PC (386/25, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Ocean/Digital Images Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Um es vorwegzunehmen: Als wir T.F.X. testen konnten, standen einige klitzekleine Änderungen am Produkt noch aus, aber das Spiel selbst war so vollständig, daß man es ohne weiteres für ein Review vorsehen konnte. Trotzdem: Einige Angaben laufen unter Vorbehalt, und so bitten wir um Nachsicht, wenn z.B. für die Installation auf der Festplatte 500 KByte mehr oder weniger draufgehen.



▲ *In der Kombination fast ein Novum: Schnelle Action und gute Grafik*

▲ *Das HMD läßt das Ziel nicht aus den Augen*

▲ *Schöne Animationen sind bald Ehrensache*

„Ein neuer Maßstab für Flugis"

Die Facts

T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) ist ein Flugsimulator der Spitzenklasse. In Sachen Ausstattung, Technik und Realitätsnähe läßt er nach dem heutigen Stand der Technik keine Wünsche offen. Drei Flugzeuge stehen zur Auswahl (F-117C, F22 und EF 2000), die mit 22 verschiedenen Waffentypen bestückt werden können. Insgesamt 150 Missio-



▲ *Der Stealth-Bomber startet zum Nachtflug*



nen, die sich auf aktuelle Szenarien verteilen, stehen im Drehbuch. Ein Missionbuilder – sonst häufig als Zusatzprodukt angeboten – gehört zum Lieferumfang. In Sachen Spielmodi stehen außerdem Missionbuilder noch der Arcade-, Trainings- und Simulator-Modus sowie die komplette Campaign mit allen Szenarien und die Flash Points (nur ein

Am runden Tisch der UN ▶



▲ Auch auf dem Wasser heißt das Motto Detailfülle

Szenario) auf dem Programm. In allen anderen Belangen (Grundeinstellungen, Außenansichten) steht T.F.X. den Super-Flugis in nichts nach. Besonderheit: Keine festplattenfressende Datenorgie. Gerade einmal 12,5 MB eignet sich das Programm an.

In the Game

Kein Zweifel, dieser Flugi ist für Fortgeschrittene oder geduldige Anfänger. Hier wird Realität simuliert, was das Zeug hält. Und das beginnt schon bei den Szenarien: Drogenkrieg in Südamerika, Auseinandersetzungen im Nahen Osten, in Somalia oder Ex-Jugoslawien. Das mag moralisch bedenklich erscheinen, aber immerhin wird hier unter der Flagge der Vereinten Nationen für "humanitäre Ziele" gekämpft, was dem Ganzen vielleicht auch in kritischen Augen einen akzeptableren Anstrich gibt.

Die Handhabung des Fliegers erfolgt größtenteils über Standard-Tasten, wenn auch – wie fast immer bei derartigen Games – ein paar Spezialtricks gelernt werden müssen. In Sachen Sichtfeld gibt es eine wesentliche Neuerung, die gerade im Dogfight interessant wird. Das HMD (HeadMounted Display) läßt, wenn es eingeschaltet ist, den Gegner nicht aus den Augen. So weiß der Pilot immer, wo der Kontrahent sich befindet, und er muß die Maschine nur in die richtige Richtung nachziehen. Das ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber später eine Riesenhilfe.

Die Technik

Detailfülle hoch drei erwartet die Spieler in der Luft und auf der Erde. Jedes Inselchen vor den Küsten, jede Stadt und fast jede Erhebung im Gelände entspricht so weit wie irgend möglich den tatsächlichen Gegebenheiten. Jedes mögliche Target (es gibt Hunderte) kann herangezoomt und von allen Seiten betrachtet werden.

Die Flugzeuge (das eigene inklusive) sind derart detailgenau, daß die Luftströmungen an den Flügelspitzen genauso sichtbar sind wie die taktischen Symbole auf den Leitwerken. Bei der Tour of Duty ist man programmiertechnisch sogar so weit gegangen, daß einmal angerichtete Bombenkrater auch in späteren Missionen noch zu sehen sind.

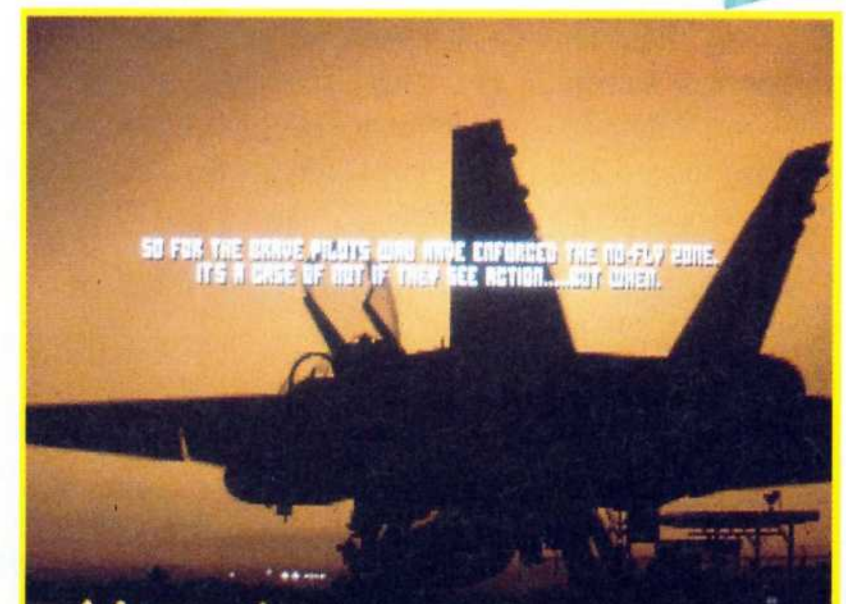
Der Missionbuilder ist ausnahmsweise sehr einfach zu bedienen. Umfangreiche Missionen können in zwei bis drei Minuten ausgearbeitet werden.

Etwas für Anspruchsvolle

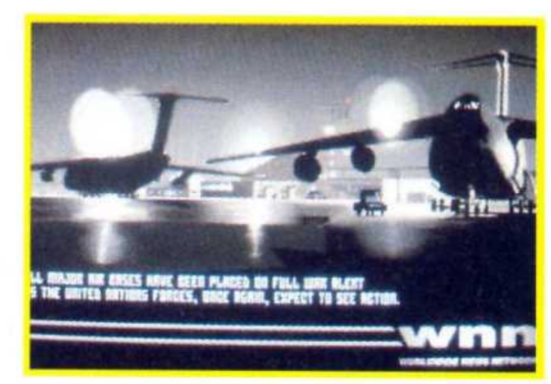
T.F.X. gehört in Sachen Lieferumfang (Mission Builder, Missionen, Fliegerauswahl, Optionen, Spielmodi) zu meinen absoluten Favoriten. Die Realitätsnähe hört nicht bei den sehr gut animierten Zwischensequenzen auf und geht eindeutig in Richtung High-End-Flugi. In der nächsten ASM geben wir euch noch einen ausführlichen Longplay-Bericht für die Flugpraxis, der sich dann mit den Feinheiten des Fliegens beschäftigt. ■

cus

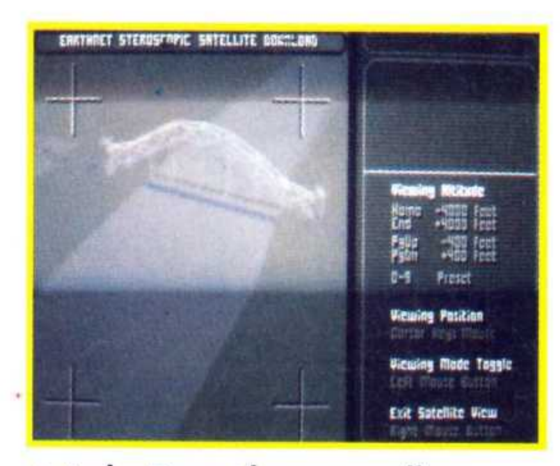




▲ Fast schon etwas für Top Gun, Teil II



▲ Edle Grafiken verlocken zum Spiel



▲ Jedes Target kann aus allen Perspektiven betrachtet werden



▲ Detailgenaue Karten der Szenarien



SEHR GUT

Urteil: 12

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	11
Realitätsnähe:	12
Aufmachung:	12

Bombastische Detailfülle, unendliche Optionen, tolle Ausstattung



Dallas im Weltraum

Die Starlords sind da! Der Kampf um die Vormachtstellung in der Galaxis kann beginnen. Stürzen wir den Kaiser...

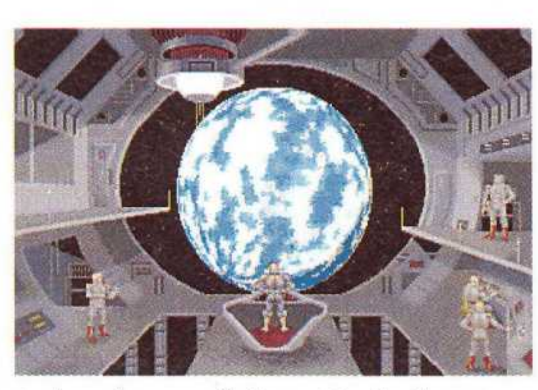
STARLORD

PC, ca. 100 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose**, Deutschland.

Die Galaxis hat in den vielen Jahren seit der Eroberung des Weltraums stets unter Streitereien und Aufständen gelitten. Immer wieder kam es vor, daß Rebellen die Gouverneure der Kolonialplaneten angriffen oder ihnen zumindest das Leben schwer machten.

Immer schwieriger wurde es für den Präsidenten der interplanetarischen Föderation, dieses Riesenreich zu überblicken. Schließlich wurden Androiden und Söldner als Soldaten eingesetzt, was sich aber auch nicht gerade positiv auf die Situation auswirkte. Als letztes entschloß sich der Senat, Stützpunkte auf den vielen Planeten zu installieren, damit die Einheiten der Sternenflotte dort mit Treibstoff und notwendigem Zubehör ausgerüstet werden könnten.

Fortan wurde das System feudal regiert, aus dem Präsidenten wurde der Kaiser, der Senat wurde ein "kaiserlicher Senat". Das klappte auch einige Jahre lang ganz gut, jedoch nicht lange genug. Irgendwann wurde der Planet eines Senats-Mitglieds von Rebellen überfallen; die militärischen Einrichtungen wurden restlos vernichtet. Daraufhin löste sich der kaiserliche Senat auf, die Senatsmitglieder übertrugen das Machtpotential des gesamten Senats auf sich selbst und teilten die Flotten und Basissterne unter sich auf. Aus den Senatsmitgliedern wurden Starlords, einige wurden zu Koordinatoren und damit zu "Lehnsherren".



▲ *Landung auf einem Basisplaneten*

Kleiner Starlord, was nun?

Zu Anfang des Spiels Starlord befindet sich der Spieler an Bord seines Fernraumschiffs. Zuerst weiß er nicht allzuviel mit sich anzufangen. Also untersucht er die Sternkarte der Galaxis und findet viele Planeten, die schon zu anderen Starlords oder Dynastien (Clans) gehören. Erst langsam kristallisiert sich heraus, daß es nur einen Weg aus der augenblicklichen Misere gibt: selbst zum Kaiser der Galaxis zu werden und erneut eine Befriedung durchzusetzen.



▲ *Wenn der Starlord ruft, werden die Kampfschiffe geschickt*

Spannend wie ein Buch

Starlord ist ein tolles Spiel. Das liegt nicht so sehr am Thema. Dieses kennt man von vielen Handelssimulationen oder Strategiespielen. Nein, es ist der Aufwand, den Microprose getrieben hat, der dieses Spiel zum Erlebnis macht.

Da sind zum Beispiel die Computergegner, die von einem im Spiel integrierten "Gensimulator" erzeugt werden. Er sorgt für immer neue Gegnercharaktere. Diese bekommen bestimmte Eigenschaften, die sie quasi unberechenbar machen. Und das Spiel ist so komplex, daß man selbst nach Durcharbeiten des gewiß nicht dünnen deutschen Handbuchs immer noch neue Entdeckungen macht.

Zur technischen Seite gibt's nicht viel zu sagen: Die Grafik ist top, es gibt gerade im Intro einige sehr schöne, stimmungsvolle Bilder zu sehen, und auch während des Games wird in dieser Beziehung nicht gekleckert. Geräuschkulisse und Musik tragen ebenfalls viel zur Stimmung des Spiels bei.

Nur knapp 5 MByte auf der Festplatte werden benötigt, dafür bekommt man jede Menge Spiel. Unterstützt wird EMS-Speicher; wer Schwierigkeiten beim Start hat, sollte mit einer Bootdisk arbeiten. Alle die auf Weltraum-Strategie stehen, sollten Starlord keinesfalls auslassen. Spaß und Spannung sind garantiert. ■

jb

Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	10
Sound:	8
Ablauf:	12
Atmosphäre:	12
Spielstärke:	12

Jede Menge Weltraumstrategievergnügen. So müssen solche Spiele sein!

Review

Bei Ilse und Willi auf'm Land

Zu einer Zeit, als das Gras noch grün war, das Wasser noch rein, der Wald noch gesund und mein Kopf noch klar, kaufte ich mir ein Stück Land, um es "frucht- und mehrbar" zu machen. Und so begann die Katastrophe...

Sim Farm

PC (580 KB RAM, ca. 6 MB auf Festplatte), **120 DM**, geplant für: **Amiga, Mac**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Bomico**.

Mit einem Blaumann (natürlich echter Jeans-Stoff), Gummistiefeln und einem Bauern-Käppi auf dem Kopf sitze ich vor dem Monitor und sehe zu, was ich aus mehreren Hektar Erde machen kann. Ach ja, Monitor: Da ist nämlich Maxis' neuestes Produkt, Sim Farm, zu sehen. Wer Maxis kennt, der kennt auch Sim City, Sim Life, Sim Earth, Sim Redaktion... ach nein, das war ja echt! – In Sim Farm darf man nun also zum Meister der Scholle werden.

Fisch? Wieso Fisch? Scholle: Wie der Boden, Mutter Erde und so weiter. Mit anderen Worten: zurück zur Natur, ich werde Bauer...

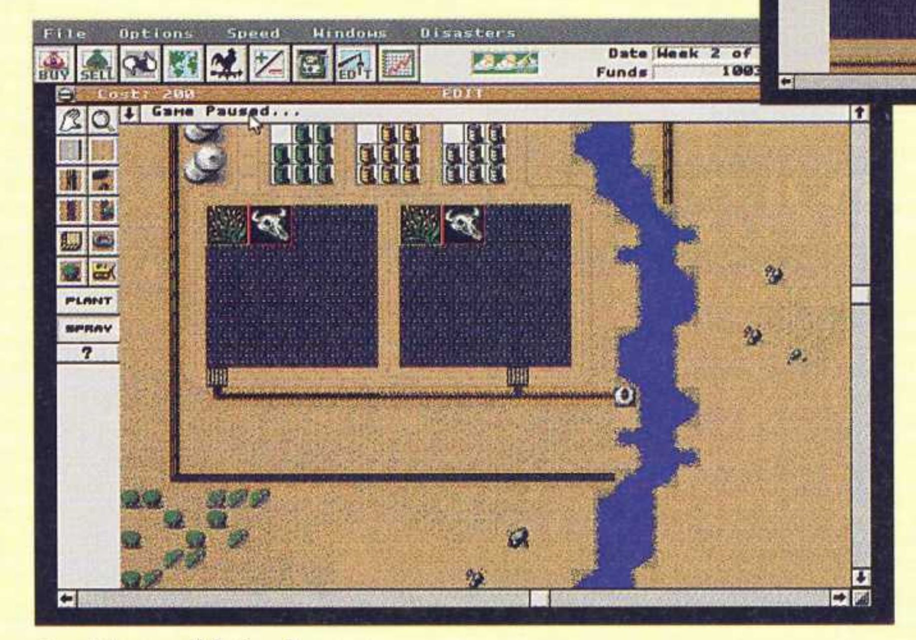
Er sät, wartet...und geht pleite!

Sim Farm beginnt mit dem Kauf eines Grundstücks, das mitten in der Landschaft erzeugt wird. Wem fest vorgegebene Farmen nicht genügen (die Farmen sind schon "fertig" und müssen richtig "verwaltet" werden), der kann mit 40000 Dollars in der Tasche an selbstgewähltem Platze sein Land bestellen. Kurz darauf sieht man seine kleine Farm von oben, umrandet von einem Zaun. Irgendwo auf dem Gelände befindet sich das Wohnhaus, ansonsten gähnt die Leere. Der Grund ist einfach: Es fehlt an allem. Bis auf das Geld, das ist da.

Landmaschinen! Genau, die sind wichtig. Traktor, Mähdrescher, Pflanz- und Umpflügmaschine, Lastwagen und Anhänger. Kann man alles kaufen, kein Problem (das Geld wird weniger!).

Also, die Maschinen sind da, das Land auch. Da fehlt aber was... Richtig: die Aussaat. Jetzt kommt es darauf an, ob wir in der Schule im Biologieunterricht aufgepaßt und jede Woche im Radio den Landfunk gehört haben. Denn die Pflänzchen, die wir aussäen, verlangen bestimmte klimatische Voraussetzungen. Reis in einer trockenen, kargen Gegend zu pflanzen ist genauso hirnrissig wie Weizen im Sumpf. Starke Stürme verwehen den Boden, starke Regenfälle schwemmen ihn hinweg. Also schaut man den Boden, danach den Himmel an (und danach den Talisman, dann kann gar nichts schief gehen) und kauft erst mal Weizen (das Geld wird weniger!).

► *Irgendwie sieht das gar nicht so gut aus...*



▲ *Unsere kleine Farm*

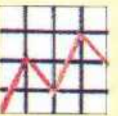
Maschinen sind da, Aussaat ist da – und nichts geht! Wie auch – der Traktor kann nicht quer über den Acker hoppeln. Es müssen Felder und Feldwege angelegt werden. Das geht aber erst, wenn man die Felsbrocken entfernt hat, die auf dem Grundstück herumliegen. Also flugs den Bagger geholt, und – rattatazong, weg ist der Findling (das Geld wird immer weniger!).

Jetzt werden die Felder angelegt. Bepflanzt werden sie mit den Weizensetzlingen – wenn man Glück hat (und in den Optionen die "Auto-Schalter" eingestellt hat...), sieht man, wie der Traktor treckert und die ganze Sache ins Rollen kommt.

Ja, man kann richtig zusehen, wie das Gras... – äh, der Weizen wächst und gedeiht. Bloß: Wieso taucht auf dem Feld ein Wurm auf? Ach so, weil wir gerade die Weizenpest haben... WIE BITTE???

Es gibt in den Läden für landwirtschaftliche Gebrauchsgegenstände diverse Fäßchen mit den Aufschriften "Pestizide", "Fungizide" oder "Herbizide". Alle drei schützen das Land vor diversen Unbillen, man muß nur wissen, wann man sie braucht und wie man sie am besten einsetzt. Gleich ein paar Tonnen auf den Lastwagen geladen (das Geld wird schon wieder weniger!), und warten, ob andere Probleme auftauchen.

Irgendwie schafft man es doch mal, die Ernte einzubringen, und man könnte sie günstig in der nahen Stadt verkaufen – wenn eine Straße dorthin gebaut worden wäre. Also holt man das nach und baut die Straße (kostet Geld!),





während die Ernte auf dem Hof verrottet, weil man vergessen hat, Scheunen und Silos zu bauen (kostet Geld!). Dazu rosten die Landmaschinen dank des letzten Sturms mit Überflutung leise ächzend vor sich hin, weil man vergessen hat, für Lagerschuppen zu sorgen (kosten nämlich ebenfalls Geld!)

Während man versucht, dem Chaos zu trotzen, kommt noch das eine oder andere Desaster hinzu – mit dem Endergebnis, daß man wohl doch besser eine Ausbildung als Schlagersänger absolvieren sollte. Oder aber man versucht sich in der Tierzucht...

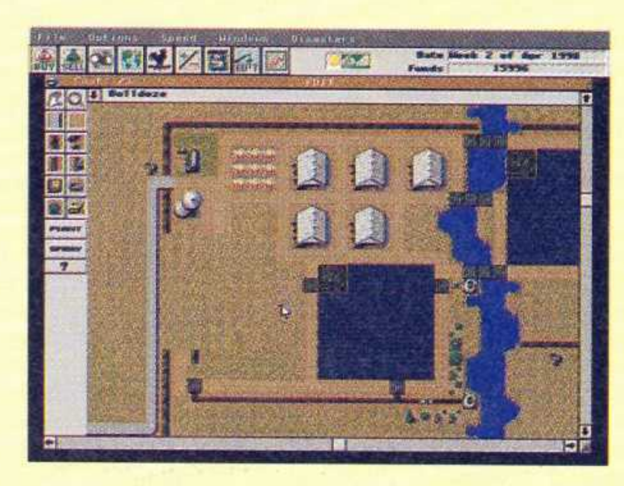
Sim Farm läßt einem ja jede Chance, da kann man sich nicht beschweren. Als gescheiterte Landmann-Existenz darf man sofort eine neue gründen, auch mit Hilfe einer imaginären Bank.

Kaufen darf man neben Schweinen, Kühen, Schafen auch Pferde, die Preise sind entsprechend gestaffelt. Nun kommt es darauf an: Haben die Viecher eine geräumige Koppel sowie genug Futter und Wasser, dann vermehren sie sich. Und da die Preise steigen, kann man schnell reich werden...

Denkste! Das Futter nur einmal vergessen, und die blöden Huftiere brechen aus der Koppel aus. Natürlich gehen sie quer über das Land, werden öfter mal auf der Straße von Autos erfaßt (hört man am "Plaaatsch" von der Soundkarte) und verschwinden in der Unendlichkeit. Während man auf der Suche ist, hat sich ein Heuschreckenschwarm am Mais gütlich getan...

Sim Farm ist ein tolles Spiel für Sim-Fans. Die Idee, eine Farm mit allen Höhen und Tiefen darzustellen ist ebenso neu wie genial.

Die Qualität der Grafik hält sich – wie bei allen Sim-Spielen – trotz VGA in Grenzen (die "Pferde" sind wandelnde Zweieinhalb-Pixel); die gelieferten Bilder der Einzelansichten bieten da mehr. Erstaunlich ist auch der Speicherbedarf: Knapp 6 MByte Festplattenplatz und ca. 560 KByte RAM werden benötigt. Soundkarten-Unterstützung für AdLib, SoundBlaster und Roland ist vorhanden. Wichtiger ist allerdings das sehr ausführliche Handbuch (bis jetzt nur englisch), das sogar einige Aspekte des wirklichen Landlebens erklärt.



◀ *Darauf einen Dudeldäng*

Gespielt wird grundsätzlich mit der Maus und über Menüs. Negativ ist allerdings bei schnellen Rechnern das Auto-Scrolling. Will man mal eben etwas aus dem Menü heraussuchen, findet man sich plötzlich 20 Meilen außerhalb der eigenen Farm wieder – sehr gewöhnungsbedürftig. Auch das Steuern eines Sprühflugzeuges mittels Tastatur braucht einige Übung – erstens kosten die Dinger 6000 $, und zweitens liegen sie als Wracks im Weg, wenn man sie ruiniert...

"Das war der Landfunk. Und jetzt hören Sie zum Schluß das Lied: Old McBorngießer had a farm..." ■

jb







JURASSIC PARK

PC, ca. 100 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Bomico.



▲ Um diese Ecke wird er kommen

Einem der bestgehüteten Geheimnisse war ich lange auf der Spur: Wie sieht die PC-Version des Kinokassenschlagers Jurassic Park aus? Ich forschte nach, recherierte hier, telefonierte da und konnte endlich das fertige Produkt genauestens unter die Lupe nehmen.

Wenn der Raptor

Seit einigen Tagen steht es nun fest: Steven Spielbergs Film "Jurassic Park" hat den Sprung an die Spitze der größten Kinorenner aller Zeiten geschafft. Damit konnte dieser seinen eigenen Hit "ET" um Längen übertrumpfen.

Das Dinofieber hat mittlerweile die gesamte Welt erfaßt. Es gibt fast keinen Ort mehr, den die Dinos nicht in irgendeiner Form in Besitz genommen haben. Selbst mein Bäcker ist dem Dinofieber verfallen, backt er doch neuerdings anstelle der leckeren Windbeutel und gefüllten Berliner (nein, nicht die Bewohner unserer Hauptstadt) – ja was wohl? – Dinos in Hülle und Fülle. Ob groß oder klein, die Bäckerei hat sich zur Brutstätte der Urzeit entwickelt.

Blenden wir noch einmal kurz zurück: Ein etwas forscher und vor Geld stinkender Mensch namens Dr. Hammond hat die irrwitzige Idee, etwas ganz Besonderes auf die Beine zu stellen. Etwas, das noch nie da war, eine Attraktion für jung und alt: einen Dinosaurierpark. Zu diesem Zweck schart er die besten Gentechniker um sich, kauft die teuersten Rechneranlagen und, damit es auch schön abgeschottet ist, eine eigene Insel vor der Küste Südamerikas.

Seine Forscher entdecken in einer Jahrmillionen alten Stechmücke Genmaterial eines Dinosauriers. Aus diesem Material werden die ersten Dinosaurier für den Park geklont. Doch eines Tages geht etwas schief. Hier tritt nun der Paläontologe (oder auch neuhochdeutsch: Dinoforscher) Dr. Alan Grant auf den Plan.

An diesem Punkt setzt unser Spiel an. Die Firma Ocean, die sich bisher schon durch mehr oder weniger gute Filmumsetzungen einen Namen machte, hat mit der Umsetzung des Spielberg-Hits diesmal voll ins Schwarze getroffen.

Nimm also ruhig in einem bequemen Sessel vor Deinem Rechner Platz und starte Dein persönliches Dino-Abenteuer mit Jurassic Park. Laß Deine Gedanken einfach ein bißchen schweifen und versetze Dich in diese andere Welt. Du bist Dr. Grant und genießt in vollen Zügen diesen Park. Plötzlich fällt der Strom aus, und im Nu scharen sich die unterschiedlichsten Arten von Dinosauriern um Dich. Nicht nur das, sie greifen Dich auch noch an. Deine einzige Chance sind die Waffen, die Du vorsichtshalber mitgenommen hast.

In bester Shoot'em-Up-Manier mußt Du Dir Deinen Weg durch die vielen Gebäudekomplexe und durch die Wildnis der Insel bahnen. Denn eins ist bei diesem Spiel sicher: Hinter jeder Ecke, hinter jedem Baum könnte der nächste Velocirraptor oder vielleicht sogar der grausame T-Rex stecken.

Wodurch hebt sich dieses Spiel nun von der SNES- oder Game-Boy-Version ab, daß es sogar zum Highlight avanciert? Ganz einfach: Die Machart ist beein-



▲ Nichts wie weg hier

▲ Dinosaurus-Airways?







▲ *Aus dem Nebel kommt das Grauen*



▲ *Der Tanz der Raptoren*



▲ *Eiskalt ist dies Händchen*

zweimal klingelt



▲ *Wir brizzeln uns so durch*

druckend. Hier hat Ocean wirklich Programmierer drangesetzt, die ihr Fach verstehen.

Das Spiel besteht eigentlich aus zwei Teilen, die auch unterschiedlich entwickelt wurden: Zum einen gibt es Action-Sequenzen in rasanter Bitmap-Grafik, die auf dem Amiga entwickelt wurden. Zum anderen erscheinen 3D-Grafiken in Hülle und Fülle, die das ganze recht plastisch und lebendig machen. Was die Grafik anbelangt, gehört dieses Spiel absolut zur oberen Klasse der PC-Spiele. Abgerundet wird Jurassic Park durch den passenden Sound und die digitalisierten Tiergeräusche, die verblüffend "echt" wirken. Ein kleines Beispiel mag dies verdeutlichen:

Ich wußte beim Test von Jurassic Park nicht so ganz genau, was mich erwartet, also tastete ich mich doch etwas vorsichtig durch die einzelnen Räume, immer auf der Suche nach möglichen Raptoren oder ähnlichem. Es knisterte förmlich vor Spannung. Plötzlich drang ein tierisches Röhren aus den Lautsprechen, und ein Raptor sprang aus dem Nichts mitten auf den Bildschirm. Ich zuckte zusammen, und mein Puls schnellte nach oben.

Für mich zählt Jurassic Park auf jeden Fall zu den Action-Knallern. Ob des großen Erfolgs, den sicherlich nicht nur der Film hat, sondern wahrscheinlich auch das Spiel haben wird, läßt sich ja vielleicht der gute Falco zu einem neuen Hit hinreißen, so in der Form: "Drah di net um, der Dinosaurier geht um..." ■

vb



▲ *Dies ist kein Sonntagsspaziergang*



▲ *Ein letzter Blick*



Urteil: 11 — SAURIERSTARK

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	10
Aufmachung:	10
Atmosphäre:	11



▲ *C12 ist kariös*



Monster bashing

SSI ist nicht erst seit gestern eine echte Größe in Sachen Rollenspiele. Viele Innovationen kamen aus der Factory im sonnigen Kalifornien. Nun hat die Firma wieder einmal zugeschlagen. Herausgekommen ist ein klasse Rollenspiel mit – zugegeben – ein paar grafischen Schwächen.

DARK SUN – Shattered Lands

PC (386, 2 MB RAM, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**.

Eigentlich müßten Rollenspiele extrem langweilig sein. Schließlich geht es jedesmal nach dem gleichen Schema ab: Böser Herrscher will die gerade aktuelle Welt unterdrücken, und 1-6 Helden wollen das verhindern. Die Entscheidung, wer nun siegt, liegt beim Spieler. Okay, okay, dieses Strickmuster könnte eigentlich in die Kategorie Schnarchspiel passen. Tut es aber nicht.

Dark Sun – Shattered Lands spielt auf Athas. Vormals war das ein Traum-Land, doch da haben sich ein paar Idioten von Magiern darangesetzt und die warme Sonne in einen Feuerball verzaubert. Die Folge war ja irgendwie logisch: Fruchtbare Täler wurden zu Wadis, und das Wasser wurde verdammt knapp.

Spielbestimmend ist der Full-Action-Screen, in dem die Party herumrennen



▲ *Jobvermittlung für das Taschengeld*

und Monster plätten darf. Der Spieler sieht das Geschehen aus der schrägen Draufsicht und kann die Kämpfe dem Computer überlassen, wenn ihm das Fighten zu öde wird.

Die vorgegebene Party ist übrigens recht ordentlich beisammen; so kann man sich das stundenlange Auswürfeln der Charaktere sparen. Außer einer Menge Rätseln, die streckenweise an gute Adventures erinnern, sind die Kämpfe das A und O im Spiel. Die richtige Strategie ist mehr denn je bei jedem Kampf überlebenswichtig. Mit einer guten Plazierung der Party auf dem Screen sowie dem richtigen Einsatz der Waffen und Zaubersprüche kann man selbst einen aussichtslosen Kampf ohne ernsthafte Beschädigungen überstehen. Klar: Aus einer schlechten Position kann man dann natürlich auch gegen zwei Mini-Monster ordentlich Prügel beziehen.



▲ *Inventar im Überblick*

Basis für das Game war übrigens die Advanced-Dungeons&Dragons-Reihe. Weithin bekannt sind dementsprechend Zaubersprüche und andere Fähigkeiten der Akteure und Monster. Zwar läßt sich das Game komplett über Maus steuern, aber ein paar Hotkeys beschleunigen den Spielablauf immens.

Wenn so ein gutes Game nicht Spiel des Monats wird, muß natürlich der Hase irgendwo im Pfeffer liegen. Bei Dark Sun ist es das Scrolling, das nun wirklich im Vergleich zum Gameplay unter aller Kanone ist. Doch bei SSI hat man für die deutsche Version, die in diesen Tage auf den Markt kommt, Besserung gelobt. Für die englische Version gibt es diesbezüglich erst mal ordentlich Punkt- und Hitsternabzug für ein ansonsten packendes Game. ■

cus



▲ *Die Übersichtskarte sorgt für Durchblick*



▲ *Jedes Szenario hat seine eigenen Anforderungen*



▲ *Magie – die Panzerfaust im Rollenspiel*



▲ *Die Kämpfe sind echte Höhepunkte im Game: Magie zum Ausrichten*





Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Anstoss	DV	x59,95	x59,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Goal	DV	x59,95	49,95
Inca 2	DV	x84,95	
Jurassic Park	DV	69,95	x54,95
Lost in Time	DV	84,95	

Titel		PC	Amiga
Lands of Lore	DV	x69,95	
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
NHL Hockey	DA	82,95	
Pirates Gold	DV	84,95	
Privateer	DA	89,95	
Privateer Speech	DA	44,95	

Titel		PC	Amiga
Seal Team	DA	79,95	
Simon the Sorcer.	DV	x84,95	x69,95
Stronghold	DV	x79,95	
T.F.X	DA	x84,95	
Turrican 3	DA		x54,95
Warlords 2	EV	x79,95	

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95
A - Train	DV	89,95	77,95
A - Train Constr.	DA	44,95	42,95
Aces over Europe	DV	x69,95	
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95
Air Force Comm.	DA	69,95	
Alienbreed	DA	x64,95	
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Beauty and Beast	DV	79,95	
Blaster	DA		49,95
Blue Force	DV	x79,95	
Body Blows	DA	64,95	49,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95	
Flashback	DV	67,95	62,95
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	74,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Gobliins 3	DV	x79,95	x69,95
Gunship 2000	DA	84,95	62,95
History Line 14-18	DV	77,95	77,95
Humans Race	DV	54,95	54,95
Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95
Inca 1	DV	89,95	
Jordan in Flight	DA	72,95	
Kings Quest 6	DV	79,95	
Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95
Lemmings 2	DA	79,95	62,95
Lionheart	DA		52,95
Star Trek A1200	DV		i.V.
Streetfighter 2	DA	59,95	49,95
Stone Keep	DA	i.V.	
Strike Command. und Speech	DA	119,95	
Strike Command.	DA	84,95	
StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Strike Com. Oper.	DA	42,95	
Syndicate	DV	77,95	59,95
Tornado	DA	77,95	x59,95
Transarctica	DV	57,95	54,95
Turrican 2	DA	x69,95	
Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Uridium 2	DA		x59,95

Unser Weihnachts-Dankeschön: Anstoss Für PC oder Amiga 59,95 DM

Titel		PC	Amiga
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burn. Steel Editor	DV	x34,95	
Burntime	DV	79,95	69,95
Campaign 2	DV	i.V	i.V.
Campaign 1	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Comanche	DV	82,95	
Comanche Data 1	DV	49,95	
Comanche Data 2	DA	x49,95	
Combat Air Patrol	DA		59,95
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95
Dark Sun	DA	69,95	
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.
Desert Strike	DA		57,95
Dog Fight	DA	89,95	64,95
Dune 2	DV		49,95
Dynatech	DV	67,95	57,95
Eish. Manager	DV	74,95	69,95
Elite 2	DA	x69,95	x64,95
Lost Vikings	DV	77,95	67,95
Lotus 3	DA	59,95	
Might&Magic 5	DV	79,95	
Morph	DA		49,95
One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95
Pinball Dreams	DA	59,95	
Premier Manager	DA	x69,95	x69,95
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	79,95	
Ragnarok	DV	87,95	x79,95
Return of Phant.	DV	x89,95	
Ringworld		49,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95
Schatz Silbersee	DV	x89,95	
Sim Ant	DV	79,95	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95
Sim Earth	DV	87,95	79,95
Sim Life	DV	79,95	79,95
Soccer Kid	DA		59,95
Space Hulk	DA	79,95	64,95
Walker	DA		62,95
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Whales Voyage	DV	72,95	59,95
When Worlds War	DA	79,95	x69,95
Wing Com. Acad.	DA	69,95	
World of Legends	DA	59,95	x54,95
Yo ! Jo	DA	64,95	59,95
X - Wing und X-Wing Data	DA	119,95	
X -Wing	DA	79,95	
X-Wing Upgrade	DV	59,95	
Zool 2	DA		x54,95
CD - ROM			
7th Guest	DA	119,95	
Day of Tentacle	DV	x99,95	
Der Patrizier	DV	82,95	
Inca 2	DV	x109,95	
Leg. of Kyrandia	DA	64,95	
Lost in Time	DV	x99,95	
Rebel Assault	DA	x84,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern.
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr
2. Vorkasse 5,50 DM
Druckfehler vorbehalten **3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM**



Meisterklasse

Schach, das königliche Spiel, ist nicht totzukriegen – auch wenn es manche versuchen (siehe Flop des Monats). Nun leiht Weltmeister Kasparov einem Computerprogramm seinen Namen, und da erwartet man natürlich etwas Besonderes.

GARRY KASPAROV'S GAMBIT

PC (386, VGA, 11 MB auf Festplatte), **119,95 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Einem Hamburger Nachrichtenmagazin war es zu verdanken, daß sich erstmals alle, die wollten, mit dem derzeitigen Schachweltmeister Garry Kasparov messen konnten. Allerdings nicht im Wettstreit mit Bauern, Türmen, Läufern usw.: Ein Intelligenztest war angesagt! Wer hätte da nicht mitgemacht? Nun ist Meisterschaft im Schach nicht das Maß aller Dinge, und so konnte ich durchaus zufrieden mit dem Ergebnis des Vergleichs sein.

Was noch ausstand, war die Revanche auf dem Schachbrett. Dazu gab es jetzt eine Gelegenheit, denn **Garry Kasparov's Gambit** flatterte uns zum Test in die Redaktion. Natürlich war ich sehr gespannt, denn in England stürmt das Game bereits die Hitparaden.

Die erste angenehme Überraschung bereitet die Installation. Respekt: Man hat sich ordentlich Mühe gegeben, das Ganze so einfach wie möglich zu gestalten. Ausführliche Bildschirmhilfen weisen auf mögliche Klippen der Systemanpassung hin und räumen einige aus dem Weg. Leider nicht alle, muß eingeschränkt werden, denn es bleibt weiterhin den Spielern selbst überlassen, den Zugriff des Programms auf eine ausreichende Menge Erweiterungsspeicher zu garantieren. Etwas mehr als 10 MByte Speicherplatz werden auf der Festplatte beansprucht; eine Menge Grafik, Musik und Sprachausgabe werden dafür geboten. Trotzdem erweisen sich kurz darauf auch die Ladezeiten als relativ kurz, und das Spieltempo ist angenehm schnell.

Verschiedene Fenster teilen sich den Platz auf dem Bildschirm. Das Spielbrett ist natürlich obligatorisch; eine zwei- oder eine dreidimensionale Ansicht mit drei verschiedenen Figurensätzen wird geboten. Ein Analysebrett, eine Zugfolgenliste sowie die Zeitkontrolle können wahlweise ein- und ausgeblendet werden. Außerdem gibt es ein Kommentarfenster, in dem der Weltmeister auf Wunsch höchstpersönlich und regelmäßig seine Meinung zum Spielverlauf zum besten gibt.

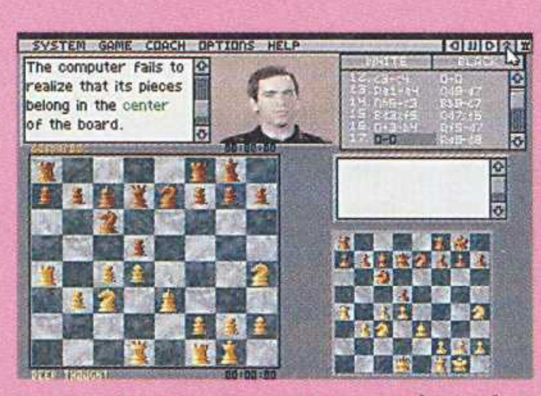
Nun gilt es als erstes, einen Gegner auszuwählen. Vom Neandertaler, einer absoluten Dumpfbacke, bis hin zu Kasparov selbst (2800 Elo-Punkte) warten mehrere Dutzend Charaktere darauf, gegen Euch anzutreten. Zum größten Teil wurden sie nach Personen der Zeitgeschichte benannt. Alle spielen unterschiedlich stark und verfolgen individuelle Strategien, so daß die zu erwartende Abwechslung riesengroß ist.



▲ *Etwas schattig: die dreidimensionale Ansicht*



▲ *Woher kennt Garry unseren Herrn Trafford?*



▲ *Die Strategie von "Deep Thought" kann den Weltmeister nicht überzeugen*

Übrigens kann der Schwierigkeitsgrad mit der Festlegung eines Zeitlimits für die Partie zusätzlich reguliert werden.

Und es gibt jede Menge Extras: Statt selbst zu spielen, kann man ausgewählte Meisterpartien analysieren (lassen), Eröffnungs-, Endspiel- und taktische Lektionen absolvieren oder Schachprobleme lösen. Wer alle "eingebauten" Gegner kennengelernt hat, darf sogar neue erzeugen und mit selbstgewählten Fähigkeiten ausstatten. Ein Wermutstropfen: Leider sind alle Figurenbezeichnungen, Menüs, Kommentare usw. vorerst englisch.

Und jetzt seid Ihr gespannt, wie meine Revanche ausgegangen ist, oder? Also: Den Quickie gegen Katharina die Große (angeblich 1600 Elo-Punkte) konnte ich noch ohne größere Probleme gewinnen (offensichtlich liegt ihr das Damengambit nicht), aber gegen Garry hatte ich nicht den Hauch einer Chance. Obwohl die Spielstärke des Programms ganz bestimmt weit geringer ist, als die Elo-Zahlen vorgeben, sollten selbst gewiefte Spieler einen ebenbürtigen Gegner finden. ■

sma





Street Fighter light

Was dem SNES-Besitzer recht ist, kann dem PC-Freak nur billig sein – harte Action nämlich. Sozusagen als Light-Variante kommt ein Shareware-Spiel daher, das allen Nintendos zeigt, was eine PC-Harke ist.

EXECUTIONER

PC (386SX, 1 MB EMS, VGA, unterst. Sound-Blaster, Joystick) Registrierung: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Bloodlust Software**, USA, Muster von: **CDV**.



▲ *Nein, kein Laternenumzug*

Der Titel ist Programm: Bei **Executioner** geht's schlicht ums Ausradieren einer ganzen Armada von feindlichen Prügelknaben. Von der VGA-Karte mühsam gesetzt und vom Programm in stattlicher Größe und Zahl fix animiert, wetzen die Kerle (und Mädels) auf den Screen und suchen ihr Heil im Angriff. Kein Trick ist ihnen dabei zu schade, kein Gegenstand zu abwegig, um den ein bis zwei Spielercharakteren einzuheizen.

Diese sind aber auch nicht von schlechten Eltern – oder vielmehr doch: Verkleidet in gruftige Gewänder und ausgerüstet mit stahlharten Fäusten, möchte man keiner Mutter solche Söhne wünschen. Aber dafür können sie kräftig drauf- und reinhauen, verfügen sie doch über ein Schlagpotential, das einem van Damme zur Ehre gereichen würde.

Und der Sinn des Ganzen? Läßt man mal außer acht, daß die Moralapostel in diesem Land schon jetzt wieder Banden von mordlüsternen Teenies durch die Gegend ziehen sehen, dann ist Executioner doch "nur" ein schnelles Actionspiel für Joystickartisten mit guten Reflexen. Und neben der Kurzweil wird noch ein professionelles Ambiente geboten. Die Spielcharaktere sind wahrhaft gigantisch und dazu noch perfekt animiert. Sooo toll sehen sie zwar trotzdem nicht aus, aber die Grafik macht insgesamt gesehen einen guten Eindruck. Außerdem: Es gibt noch Sprachausgabe satt.

Wer dennoch kaum Gefallen an solchen Machwerken finden und ohnehin einen Streetworker nicht von einem *Street Fighter* unterscheiden kann, braucht sich ja nicht gleich die Vollversion zu holen. ■

msu



▲ *Hier gehen gleich ein paar Figuren vor Schwäche in die Knie – aber nicht der PC*





Zauberer und Magiere aller Welten vereinigt Euch und genießt das neue PSYGNOSIS-Game mit dem wohlklingenden Namen WIZ 'N' LIZ. Na klar: Auch Otto Normalspieler wird daran seine Freude haben.

WIZ'N'LIZ

Mega Drive, ca. 120 DM, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Bezaubernd ist wohl die beste Bezeichnung für das Action-Spiel **Wiz'n' Liz**, das sich schwer in eine bestimmte Kategorie einordnen läßt. Sowohl Elemente aus Jump'n'Runs als auch aus Strategie sind hier zu einem höchst erquicklichen Cocktail zusammengemixt worden. Und ums Mixen geht es auch...

Wahlweise als Zauberlehrling, Magier oder Zaubermeister (Schwierigkeitsgrad) hüpft Ihr durch summa summarum 56 verschiedene Welten und nochmal so viele bei Beendigung des Spiels. Eure Hauptaufgabe ist es, arme, süße, kleine Wabbits aus den Klauen ihres Entführers zu befreien.

Je nachdem, für welche Schwierigkeisstufe Ihr Euch entschieden habt, bleiben Euch zwei, eineinhalb oder eine Minute, um 8, 16 oder 32 Levels zu schaffen. Und ich meine damit: *alle Levels* in dieser Zeit! Ist natürlich nicht ohne Extras zu schaffen, völlig klar. Einige davon könnt Ihr direkt in den Levels einsammeln, so z.B. die überaus lebensnotwendigen Extrazeit-Symbole.

Als allererstes gilt es, soviele Wabbits wie möglich zu sammeln und die daraufhin erscheinenden Buchstaben zu "zerstören". Diese benötigt Ihr, um das oben im Screen erscheinende Wort zu komplettieren. Nun sind die restlichen Wabbits einzusammeln (in höheren Levels werden sie mitunter schon vorher dahingerafft). Es erscheinen Früchte, Gemüse und einzelne, blau unterlegte Buchstaben, die zusammengesetzt das Wort BONUS ergeben, sowie Sterne für späteren Einkauf im Zauberladen. Wenn eine bestimmte Anzahl an Früchten und Gemüse aufgenommen wurde, ist beim nächsten "Griff" ein "Magical Item" gefunden. Genau das braucht man, um sich weitere Extras – je nach Bedarf – selbst zusammenmixen; und zwar in der Hauptwelt, wo bereits der Topf für das magische Süppchen wartet.


▲ Oster-Riesen-Wabbit

Über 100 Zauberformeln (Spells) gibt es, die in der Anleitung verzeichnet sind, darunter natürlich auch ein paar Nieten und Negativ-Ereignisse. Um nur einige zu nennen: mehr Zeit, doppelte Anzahl von Sternen, Punkteboni, Öffnen und Schließen von Leveltüren, Wed Wabbits (= Red Rabbits), Verlust von Buchstaben des Wortes BONUS usw. Was Ihr auf keinen Fall versäumen solltet: Banane + Banane.



▲ Die wollen was in die Fr...

▲ Skihasen?

Sehr wichtig dürfte die Öffnung des "Magic Shops" sein, wo mit den gesammelten Sternen eingekauft wird. Fehlende Items für den richtigen Spell, Extrazeit und -leben sind zwar teuer, aber wichtig. Deshalb solltet Ihr Apfel und Banane schnellstens in den Topf packen. Mit etwas Glück sammelt Ihr Avocado und Champignon, um Euch ein Extra-Leben zu mixen.

Was es mit dem Bonus auf sich hat... tja, viermal solltet Ihr dieses Wort schon finden, und dann... Pst, meine innere Stimme sagt mir, daß Schweigen Gold ist, hehe. Interessant sind zweifellos auch die zahllosen Zwischenspiele, die Ihr durch einen zweiten Ausgang erreicht (der sich mit dem richtigen Spell öffnen läßt), so u.a. eine Version von "Centipede" und andere Klassiker (in der Amiga-Version gibt es die Wabbits-Invaders; dies schon mal als Vorgeschmack).

Ich könnte jetzt noch seitenweise über die Möglichkeiten schreiben, die das **Psygnosis**-Game bietet, nur bräuchtet Ihr es dann nicht mehr zu spielen, und das wäre sehr schade. Die Spielfigur bewegt sich noch schneller als Sonic (die Ähnlichkeit ist – bewegungstechnisch – nicht zu leugnen), und das will schon was heißen: 360 Pixel pro Sekunde Scrollgeschwindigkeit sind angesagt. Hinzu kommt, daß jedes Level seine eigene, überaus hübsche Grafik besitzt.

Auch an Musik, die zudem noch wohlklingend meine Lauscherchen verwöhnt (und natürlich passende FX), wird nicht gespart. Berücksichtigt man dann noch die vielen, vielen Zusatzspiele und das Risiko, einen falschen Spell zu mixen (wenn man z.B. mal die Anleitung verlegt hat), so fällt die Vergabe des Hitsterns leicht.

Psygnosis' Start in den Konsolenmarkt dürfte mit Wiz'n'Liz voll gelungen sein. Lediglich die Tatsache, daß die Levelanzahl sich nach der Schwierigkeit richtet, ist ein Negativpunkt.

Andererseits gibt es ja Codes, die natürlich genau soviel Zeit beim erneuten Anspiel bieten, wie der Spieler hatte, als er den Code erfuhr. Kein Zuckerschlecken also, aber das magische Süppchen ist heiß und wohlschmeckend. Mahlzeit! ■

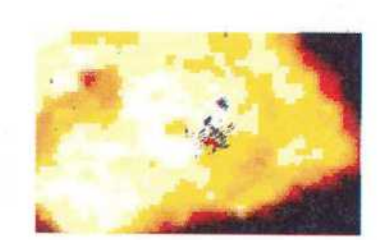
kate

Urteil: 11 — SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Humor:	11

Eile mit Weile oder Weile mit Eile? Hach: Rennt, was das Zeug hält!

Akademie der Gelüste



Wing Commander Academy

PC *(386DX25, 2 MB RAM mit 1 MB EMS, VGA)*, **95 DM**, Hersteller: **Origin**, Muster von: **Electronic Arts**.

Wing Commander geht in die dritte Runde: Befreit vom störenden Story-Beiwerk, darf nun geballert werden, was die Rohre hergeben – und das in selbstgestalteten Missionen.

Was wäre *Wing Commander* ohne den Kampf im All, ohne die lieblichen Kilrathi, deren Schiffe man so wunderschön zu Staub zerblasen kann? Bislang fehlte der Serie ein Spiel, das sich auf dieses Element beschränkt. Und siehe da: **Origin** macht's möglich!

Getarnt als Simulator einer ko(s)mischen Weltraum-Akademie, ist **Wing Commander Academy** nämlich nicht mehr und nicht weniger als ein Balleraufguß der alten Wing-Commander-Elemente. Ob mit oder ohne Wingman, ob zum Schutz einer Raumstation oder im Flug durch Asteroiden- und Raumminenfelder – all das kann frei gesetzt und in Missionen abgespeichert werden. Und wer sich nicht die Mühe machen will, kann die Gauntlet-Serie durchlaufen. Fünfzehn lange Levels gilt es dann zu bestehen, die Stück für Stück an Härte zunehmen – keine schlechte Herausforderung!



▲ *Schwindelerregender Ballerspaß*

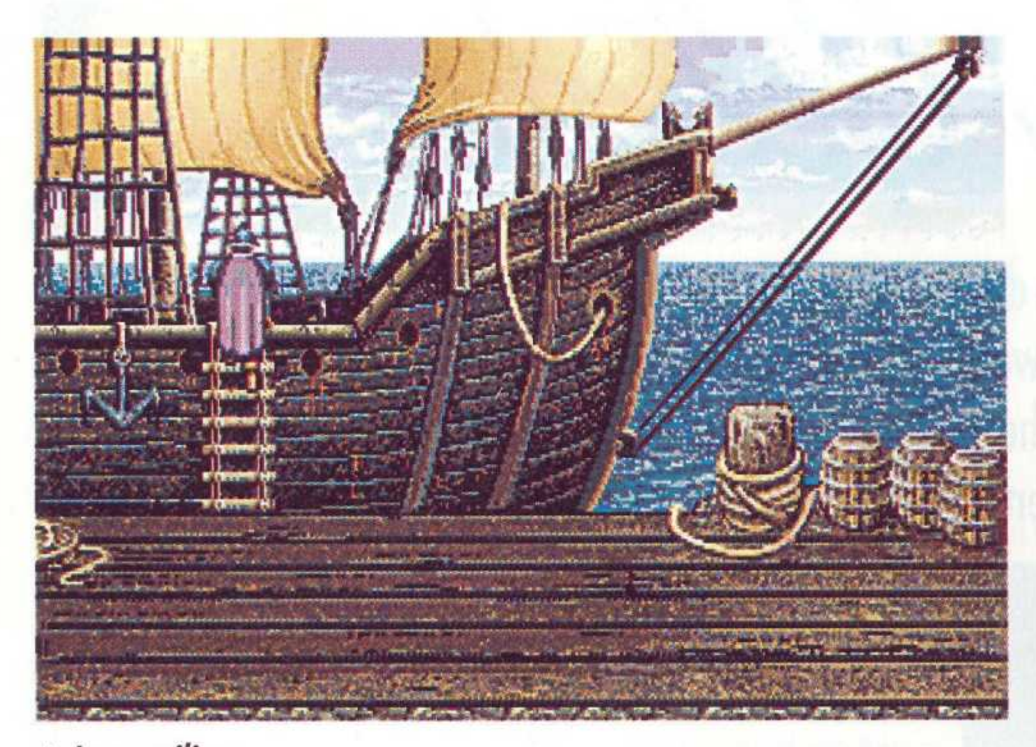
Echte Neuerungen muß man hingegenmit der Lupe suchen: Die Animation der Schiffe ist jetzt auch auf langsamen 386ern erstaunlich fix. Und es gibt nun zwei neue Schiffstypen mit edler Bewaffnung. Ein Fight im schicken Wraith-Jäger der Föderation gegen den nagelneuen Sartha-Jäger der Kilrathi gehört zweifellos zu den Top-Acts des Spiels.

Die Academy ist hauptsächlich etwas für WingCom-Fans, die noch keine neuen Missionen gekauft haben und auf eine Storyverzichten können. Besitzer kleinerer Platten werden sich freuen: Der Magermix-Commander braucht nämlich nur 5 MB Platz. ■

msu

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	11
Sound:	8
Ablauf:	7
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	7



▲ I am sailing...



▲ New York, New York....

Rum oder Ruhm

Seven Cities of Gold

PC, **120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, 3332 Gütersloh, Muster von: **Hersteller**.

Als Christoph Kolumbus Amerika entdeckte, hat er sogleich das gemacht, was zur damaligen Zeit üblich war: ausrauben, ausbeuten und verschachern.

Im Europa des 13. und 14. Jahrhunderts begannen viele Expeditionen in ferne Gefilde, und so manches Land, ja so mancher Kontinent wurde entdeckt. Aber viele Schiffe kehrten auch niemals wieder. Daran waren teils die Stürme oder die unbekannte See, teils aber auch die Ureinwohner der Länder schuld, in die die Schiffsbesatzungen einfielen – beispielsweise die Horden des Dschingis Khan.

In **Seven Cities of Gold**, einem grafisch neugestalteten Remake des gleichnamigen C-64-Klassikers, wird man als Spieler in die Ära der Entdeckungen versetzt. Zuerst erhält man eine Handvoll Dubletten oder wie das Zeug hieß, dann werden flugs ein Schiff gekauft und eine Mannschaft angeheuert. Zwecks Besiedlung werden zusätzlich gleich die notwendigen Materialien mitgenommen: heimische Gemüsepflanzen, domestiziertes Rindvieh und Geflügel, Handwerkszeug, Soldaten, Pferde und Priester; immerhin wollen die Heiden ja unbedingt bekehrt werden. Mit dem vollgepackten Kahn geht es dann los, immer Richtung "Dernasenach". Trifft man auf Land, dann wird der Anker geworfen und die Gegend erkundet. Natürlich findet man erst mal eine Menge Urwald; wenn man Glück hat, taucht jedoch schon bald eine Siedlung auf. Dort geht man zum "Oberindianer" (dem Dorfvorsteher) und versucht, mit ihm ins Gespräch zu kommen.



▲ Gibt's was zu tun, Chef?

Strategie und Abenteuer

Hier kommt nun das Verhandlungsgeschick zum Tragen. Entweder ist der Häuptling nett und freundlich, dann schenkt man ihm ein bißchen Schnickschnack und bekommt dafür jede Menge Gold und ähnliches, oder er ist ein Griesgram ("...so was wie ihr war doch heute morgen schon mal da...") und muß vorsichtig überzeugt werden. Aber Vorsicht: Schon das kleinste Mißverständnis, und man wird zum Mittagessen eingeladen – wobei man selbst die Hauptspeise abgibt.

Bei Seven Cities of Gold überwiegt, wie schon beim klassischen "Original", das strategische Spiel. Man muß unter vorgegebenen Aktionen diejenigen auswählen, die den größten Erfolg verheißen. Sind die Einzelaktionen untereinander unstimmig, kann es schnell passieren, daß man wieder von vorne anfangen muß.

Das Spiel benötigt nicht viel Platz auf der Festplatte, knapp vier MByte sind freizuhalten. Genutzt wird bei der Grafik nur der 200x320 Punkte-Modus der Standard-VGA, die Grafik ist allerdings nicht schlecht. Die einzelnen Spielsequenzen werden entweder direkt oder aus der Vogelperspektive gezeigt (Fahrt übers Meer oder die Erkundung des Urwalds).

Der Sound ist ein wenig dudelig, aber dafür gibt's im Menü ja eine Sound-OFF-Funktion. ■

jb

Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	6
Ablauf:	10
Realitätsnähe:	9
Humor:	9

Nicht das Ei des Kolumbus, aber trotzdem ein tolles Spiel.

COKTEL VISION

PRÄSENTIERT

INCA II
WIRACOCHA

AM BILDSCHIRM AB NOVEMBER 1993

Für PC HD und PC CD ROM (Speech Pack erhältlich für die PC HD- Version)



Bildschirmfüllende Szenen


Zahlreiche Darsteller, deutsche Dialoge


Weltraumgefechte


Rätsel-Abenteuer



BBS Nr.: 06107 - 930-222

COKTEL VISION

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BOMICO GmbH
Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach



Ein turbulenter Monat

Ja ja, wir wissen's schon. "Warum sind Sie Computerjournalist geworden?" – "Weil mir mein Arzt das Arbeiten verboten hat!" – Alles nichts als Gerüchte. Noch ein paar Monate wie der letzte, und bei einigen von uns tritt der erste Schaltkreiskollaps auf. Überarbeiten des Heftkonzepts, neue Rubrikeneinteilung, neue Schrift, mehr Seiten, noch 'n kleiner Umhefter drumrum, "ich brauche noch 'n paar richtig gute Fotos", und natürlich wie immer neue Löcher in unseren Bäuchen, die natürlich von Euren Leserfragen kommen. Und die paar "Rückfutter"-Seiten reichen natürlich wieder mal hinten und vorne nicht für all die lesenswerten Briefe. (Noch viel weniger natürlich für unsere mindestens ebenso lesenswerten, hypergenialen, brillant formulierten, psychologisch ausgewogenen und mehrfach preisgekrönten Antworten darauf.) Aber bevor Ihr das Foto jetzt falsch deutet und fragt, ob man uns denn alle vorsorglich in den finstren Keller gesperrt hat – nein! Das Bild symbolisiert nur, daß die ASM nach oben strebt – und mit ihr tun wir's auch! In diesem Sinne: Bleibt uns gewogen, und ballert uns auch weiterhin rücksichtslos mit Euren Briefen zu. Die Adresse:

ASM-Redaktion, Feedback
Postfach 1870, 37258 Eschwege

Was wird aus Elite 2?

Erst einmal ein dickes Lob an Euren Bazar: Die Idee mit der Elektronik-Ecke find' ich echt toll. Macht weiter so!!!
Doch nun zu meinen Fragen: Ihr habt in der Ausgabe 9/92 ein Interview mit David Braben abgedruckt. Am Ende dieses Interviews habt Ihr geschrieben, daß Elite 2 im November rauskommen soll. In Ausgabe 10/92 habt Ihr ein Preview abgedruckt und auch hier geschrieben, daß es schätzungsweise Ende des Jahres auf den Markt kommt. Das war das letzte Mal, daß ich etwas davon gehört habe. Jetzt frage ich Euch, was daraus geworden ist? Hab' ich da irgendwas verpaßt? Oder wurde das ganze Projekt abgeblasen?
Des weiteren würde ich gerne wissen, was der Unterschied zwischen einem Amiga 500+ und einem Amiga 600 ist?
Und sollte mein Brief abgedruckt werden, dann grüße ich hiermit alle weiblichen Computer-Freaks!!!

Marcus Hechler

(Anm. d. Red: Vera läßt zurückgrüßen, soll ich sagen.

kate

Frau Leutheusser-Schnarrenberger hat den Gruß vernommen und erwägt einen Rückgruß. Noch Ende dieser Woche wird ein Ausschuß tagen, der Empfehlungen in dieser Sache erarbeiten und...

Helmut K., Gastautor

Die Sache mit Elite 2 ist eine Art "unendliche Geschichte". Mr. Braben hangelte sich von einer Terminverschiebung zur nächsten und hatte mit so starken technischen Schwierigkeiten zu kämpfen, daß bei uns schon keiner mehr so recht daran glauben mochte, daß Elite 2 jemals erscheinen würde. Aber, wie heißt es so schön: Erst wenn niemand mehr damit rechnet, rückt das Universum schließlich doch noch mit dem Nachtisch zur Lebenssuppe heraus. Was in diesem Fall bedeutet: Die Jahre der getürkten Screenshots und geheimnisvollen Demos sind vorbei. Elite 2 soll nun mit dem Untertitel "Frontier" bei Gametek herauskommen, und zwar noch vor Weihnachten. Wir haben uns bereits intensiv um ein Review-Exemplar bemüht und werden sicher bald mit einem Test dienen können.

sz

Das "Plus" beim A500+ steht für eine "upgedatete" Version des eingebauten Kickstart-Systems. Während dies beim 500er die Version 1.3 ist, hat der 500+ die Version 2.04.
Ein Amiga 600 ist ein A500 ohne 10er-Tastatur, mit Kickstart 2.05, mit PCMCIA-Karten-Slot, mit Option auf interne 2,5"-Festplatte, allerdings ***ohne*** *den neuen Grafik-Chip-Satz. Wenn Du meinen Kauftip haben willst: A1200!*

jb)

Komplettlösungen

Hey, liebe ASMler, nachdem auch ich mit der neuen Crew einige große Bedenken hatte, habt Ihr mich jetzt schon fast vollständig vom Gegenteil überzeugt. Seit Ausgabe 10/93 gibt es endlich ein Poster in einem anständigen und verwendbaren Format und sogar mit zwei richtig ordentlichen Motiven! Beim Secret Service habt Ihr allerdings ein wenig geschlampt. Erstens fehlt auf dem Titelblatt die Versionsnummer, und zweitens fehlt, wenn man die Seiten aus dem Heft heraustrennt, ein Teil vom Hint Hunt! Statt dessen befindet sich wieder einmal eine volle Seite Werbung im Secret Service. Das hättet Ihr doch genau anders herum machen können!
Da ich ein Abonnent bin, stört mich auch noch etwas anderes massiv: Ihr bietet einen Servicegutschein für Komplettlösungen an. Die Auswahl ist allerdings so klein und außerdem schon überholt, daß man sie kaum nutzen kann und will...
Wenn Ihr diesen Brief abdruckt, werde ich mich nie wieder bei Euch beschweren! Ich hoffe, Ihr wißt mit den beigelegten 100 Mark etwas Sinnvolles anzufangen!

Obi Wa(h)n Kenobi

(Anm. d. Red: Tja, das Poster... – also, äh, das ist so: Auch wir mögen große Faltposter (wie in Ausgabe 10/93) viel lieber als die kleineren im Format A3. Die Dinger müssen jedoch einzeln verarbeitet werden und sind im Moment noch tierisch teuer. Wir suchen derzeit nach einem preisgünstigeren Verfahren und halten es einstweilen mit den größeren Postern so, wie es ein bekanntes bleifreies Bier empfiehlt: nicht immer, aber immer öfter. Und in dieser Ausgabe haben wir ja einige andere nette Gimmicks drin. Über die Motive der beiden A3-Poster in diesem Heft kann man doch wohl auch nicht meckern, oder?
Die Komplettlösungen – autsch, da hast Du einen wunden Punkt erwischt. Das ist das Nächste, was wir in Angriff nehmen, sowie wir aus dem allergröbsten Streß dieser Ausgabe raus sind. Versprochen!
Mit den Anzeigen ist das so eine Sache. Wir können den Secret Service nicht komplett "anzeigenfrei" halten. In Zukunft wollen wir uns aber bemühen, den herausnehmbaren Mittelteil in jedem Fall symmetrisch zu gestalten, so daß auch der Hint Hunt komplett hineinpaßt. In dieser Ausgabe hat es ja schon mal geklappt...

sz

100 DM? Wo?

vb

Ja, das möchte ich auch gern wissen.

jb

Wer will denn heute noch mit popeligen 100 DM bestechen?

cus

Keine Spur vom Geld!

tom

Auch ich sehe nix.

sma

Hihi...

kate)

Flipper-Träume

Ich möchte mit meinem heutigen Brief (Ihr könnt noch mit mehr rechnen) auf den Test von "Pinball Dreams" aus der Oktoberausgabe der ASM eingehen. Ich habe mir das Spiel schon lan-

ge vor dem Test in der ASM gekauft und war (und bin) damit voll zufrieden. Das Spiel läuft wahnsinnig schnell und flüssig, das Scrolling ist super, und der Sound erste Sahne. Nun werdet Ihr denken: Was will er dann von uns?

Ich werde es Euch sagen: Im Test von "Pinball Dreams" erdreistet sich Klaus zu verbreiten, daß das Spiel auf 33-MHz-Rechnern unspielbar langsam sei und nur mit 50 MHz richtig genossen werden könne. Der Fall ist jedoch der: Ich besitze "nur" einen 386SX mit 20 MHz, 4 MB RAM, Super-VGA, SoundBlaster 1.5 und CD-ROM-Laufwerk, aber "Pinball Dreams" läuft herrlich schnell, trotz der "niedrigen" Konfiguration.

Daher möchte ich Klaus ein paar Tips geben:

1. Jeder PC besitzt einen Turboschalter, und den sollte man eigentlich nicht ausschalten.
2. "Pinball Dreams" unterstützt auch XMS-Speicher, womit es um bis zu 40% schneller läuft. (EMS = Schlafmittel).
3. Wenn Du die PC-Version von "Pinball Dreams" testest, solltest du das nicht auf einem Amiga (würg) machen.

So, das war's für heute. Ich hoffe, daß Ihr in Zukunft erst einmal den Turbo einschaltet, bevor ihr mit dem Spielen beginnt. Es lebe der PC!!!

Der Amiga Killer

(Anm. d. Red.: Okay, Du bist also sauer und magst außerdem auch noch keine Amigas. Aber ist das ein Grund, gleich zum Äußersten zu gehen, mit "noch mehr Briefen" zu drohen und so die ganze Redaktion in Angst und Schrecken zu versetzen? – Moment, da meldet sich der "Pinball Dreams"-Tester zu Wort. sma

Ich habe niemals behauptet, daß das Programm "unendlich langsam" laufen würde. Im Gegenteil: Wenn man den Sound abschaltet, ist es auch auf PCs wie Deinem so schnell wie sonst auf einem 50-MHz-Rechner. Genau das habe ich geschrieben. Übrigens ist die Amiga-Version noch einen Tick schneller; dies nur nebenbei. Aber das kann ein so cooler Killer wie Du ja nicht wissen, gell? kate

Das "Würg" für den Amiga kannst Du Dir sparen. Pinball Dreams ist selbst auf dem popeligen A500 schneller als auf einem 486/33. Und es gibt auch mit Sound keine Hoppelei! Hurra, Rechnerkrieg, Rechnerkrieg... jb

Rrrrrrruheee! Hier kann ja wieder kein Mensch in Frieden auf seinem 8-Bit-Atari spielen... sz)

Rüdiger

Hallo Peter und Rüdiger! Endlich gibt es wieder große Poster... – Danke, ASM-Chefetage! In der ASM 10/93 waren viele Dinge, die mich im Nachhinein sehr beschäftigt haben.

Kennt Ihr mich noch, ich bin Rumpelstilzchens Lieblingsschal Harald! Der Brief von Kadett Stalker (ASM 10/93, S. 36) und Eure Antwort darauf schreien geradezu nach einem Kommentar.

Ich glaube, es ist ganz gut, daß Peters Hosenträger Rüdiger es aufgegeben hat, mir hinterherzulaufen. Es war zwar eine schöne Zeit, aber mir ist irgendwann klar geworden, daß ich nicht unbedingt auf grellbunte Hosenträger stehe. Hoffentlich wirst Du, Rüdiger, wenigstens mit der neuen "Kollegin" Maren glücklich. Sie paßt sicherlich besser zu Dir als ich. Doch etwas würde mich noch interessieren:

WIE HABT IHR ES GESCHAFFT; MAREN GILZER IN EIN PAAR HOSENTRÄGER ZU VERWANDELN?...

Jetzt noch mal Kadett Stalker: Es ist wahr, ich bin seit 2 Monaten eng mit Gürtel Heinrich befreundet. Wir haben ein sehr intensives Verhältnis, viel Spaß und planen unsere gemeinsame Zukunft. Allerdings kam für keinen von uns ein absoluter Treueschwur in Frage. Ich bin also je-

ASM Inside



Marc Blewitt

Geboren am 21. Mai 1967 in Bolton, Lancashire, England. Nach der Schule Studium der Geographie, dazu der griechischen und lateinischen Geschichte. Anschließend als Journalist gearbeitet, dann als Schreiberling bei einer Werbeagentur, dann Öffentlichkeitsarbeit. Psygnosis suchte Leute, Marc meldete sich – schickte seine Bewerbung aus dem Urlaub auf einer Postkarte. Am Montag, 4.10.1992, zu Psygnosis als PR-Manager.

1. **Was machst Du, wenn Du frei hast?** Computer- und Videospiele spielen, einen alten Triumph fahren, zerlegen und wieder zusammensetzen, schreiben für Oldtimer-Magazine, schwimmen (um fit zu bleiben). **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Saubermachen, Abwaschen, Einkaufen.

2. **Was spielst Du am liebsten?** Out Run, California Games, Paradroid, Impossible Mission und natürlich Lemmings, generell Rennspiele und Jump'n'Runs. **Welches Spiel magst Du nicht?** `Boulder Dash, weil die Steine immer auf meinen Kopf fallen. Ein gutes Spiel sollte zufriedenstellen und nach mehr "schmecken". Mit Boulder Dash war ich nie zufrieden, aber ich will immer noch mehr.

3. **Was liest Du am liebsten?** Automagazine, Jack London-Romane, Klassiker. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Anleitungen für Computerspiele – man kann auch ohne Anleitung an einem guten Spiel Spaß haben.

4. **Welche Musik hörst Du am liebsten?** Dancefloor, Rap, Rave, Tekkno-Tekkno-Tekkno, Kraftwerk. **Was hörst Du nicht?** Deutsche Volksmusik – die höre ich nur, wenn ich im Bierzelt bin. Beatles.

5. **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Blade Runner – Director's Cut (in Breitwand), The Simpsons, Autofilme (z.B.: Manta, Manta). **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Romantische Filme, Coronation Street.

6. **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Es gibt viele bedeutende Errungenschaften der Menschheit, aber eine der größten und wichtigsten ist der Commodore 64. **Was ist die größte Schande?** Menschen versuchen, alles zu verbessern und vergessen dabei ganz die Ursprünge – so auch bei Computerspielen.

7. **Was – ganz allgemein – magst Du?** Aufs Land fahren, an Bergen und Seen erfreuen, Auto-, Radfahren oder Spazierengehen, meine Freundin, gutes Essen (bei meinem ersten Besuch in Deutschland sah ich so herrliche Hähnchen und anderes leckeres Essen, doch das einzige deutsche Wort, was ich kannte, war BRATWURST). **Was magst Du nicht?** Bratwurst mit Sauerkraut, Terroristen und Menschen, die andere Menschen verletzen oder töten.

derzeit offen für One-Night-Stands mit Halstüchern, Hüten, Socken und Regenschirmen. Die äußere Erscheinung ist mir sehr wichtig: Ich stehe auf atemberaubende Lederkörper (wie Gürtel Heinrich) und matte, dunkle Farben (ich bin ein grau-schwarz-karierter Schal...).
Und noch ein Aufruf an die wahlberechtigte Nation: WÄHLT JÜRGEN MÖLLEMANN ZUM BUNDESPRÄSIDENTEN! Jetzt wünsche ich Euch noch 'nen schönen Abend und bedanke mich bei Rumpelstilzchen, der mich gerade frisch gewaschen hat.
P.S.-Eilmeldung: Viel Spaß auf Eurem Redaktionsspielplatz mit der Galionsfigur, die aussieht, als müßte sie gleich OOPSen!
Viel Spaß auch mit den Spielzeugen und der Redaktionsspinne aus dem Editorial 10/93...

Harald

(Anm. d. Red.: Zur Galionsfigur! Wenn Du es genau wissen willst: Normalerweise gehöre ich zu einem Wüstenschiff und wurde dreimal in Folge zum Höcker des Jahres gewählt.

sma

Danke für die guten Wünsche. Der Redaktionsspinne geht es so, wie es Dir auch gehen würde, wenn Du den lieben langen Tag auf dem unaufgeräumten Schreibtisch eines Redakteurs herumliegen müßtest und aus Gummi wärst.
Maren? Wieso Maren? KAREN heißt meine Hosenträgerin, mit Q wie Ottokar! Ist gerade wieder mächtig mit Rüdiger verheddert. Ich krieg' die zwei gar nicht mehr auseinander. Ach ja, die Poster. Guck mal nach oben auf meine Antwort an Obi Wahn.
Was – Mölli for President? Und dann vielleicht noch die Husche mit den ungespülten Gläsern aus diesem §&!%$ß-Werbespot ("SO muß'n Glas aussehen, nä? Dann klappt's auch mit'm Nachbarn!") als Gesundheitsministerin, nach dem Motto: Nur wer wirklich krank ist, weiß die Gesundheit zu schätzen!... sz)

3DO und A-1200

Ich habe nur ein paar Fragen an Euch. Ich besitze einen A-1200, ein SuperNES und spielte mit dem Gedanken, mir ein Mega Drive mit Mega CD zuzulegen. Bis zur ASM September, Test 3DO (supermegastark)! Da habe ich mir überlegt, bevor ich ca. DM 250 für ein Mega Drive und ca. DM 600 für ein Mega CD ausgebe, lieber DM 1200 für ein 3DO. Jetzt zu meinen Fragen:
1. Kann man auf dem amerikanischen 3DO später auch deutsche CDs laufen lassen?
2. Hat man dafür schon Spiele fertiggestellt, wenn ja, dann welche?
3. Wann bekomme ich das Gerät bei Importhändlern?
4. Kann ich am A-1200 einen VGA-Monitor anschließen, und wie steht es da mit der Auflösung? Paßt der auch ans 3DO?

Andreas

(Anm. d. Red.: Tja, die Qual der Wahl. Wenn Du noch ein bißchen wartest, ist Ataris Jaguar überall zu kriegen, und Philips hat seinem CD/I-System auch soeben flottere Hardware und ein Video-Kompressionsverfahren spendiert. Bald weiß man gar nicht mehr, was man sich eigentlich kaufen soll, was?
1. Der Panasonic-3DO-Multiplayer ist in den USA inzwischen im Testverkauf. Die Geräte, die man dort kriegen kann, eignen sich für den Einsatz in deutschen Landen allerdings nicht so besonders:
- *Ein farbiges Bildsignal kriegst Du nur, wenn Du entweder einen RGB-Monitor bzw. einen Fernseher mit voll belegter SCART-Buchse oder aber ein Puschenkino nach amerikanischer NTSC-Norm hast. Ein farbiges Antennensignal nach der bei uns gebräuchlichen PAL-Kodierung wird nur die Europa-Version haben.*
- *Das eingebaute Netzteil des US-Multiplayers arbeitet mit einer Netzfrequenz von 60 Hertz, bei uns hat man 50 Hertz. Man kann das Ding auch nicht ohne weiteres austauschen, weil ein Teil der*

restlichen Hardware über die Netzfrequenz synchronisiert wird.
Eine dritte Frage ist die nach einer nationalen Codesperrung für die Spiele – beim Super NES gibt's so was ja. Ob deutsche 3DO-CDs auf US-Multiplayern laufen werden, konnte uns bis jetzt aber noch niemand verbindlich sagen.
Ich kann Dir nur empfehlen: abwarten, bis Panasonic das Ding auch bei uns anbietet. Kann nicht mehr lange dauern.
2. Beim Testverkauf in den USA werden zwei Spiele-CDs gleich mitgeliefert. Markus Krichel, unser Korrespondent vor Ort, hat im Handel noch keine weiteren 3DO-Spiele entdeckt. Wir wissen aber, daß mindestens zehn Top-Games bei den Entwicklern kurz vor ihrer Fertigstellung stehen müssen.
3. Wie heißt doch die alte Bauernregel: Schreit im Winter laut das Fohlen, gibt es neue Spielkonsolen. Oder was meinst Du jetzt?
4. Der A1200 verträgt sich mit den meisten Multiscan-Monitoren, die man auch für PCs mit Super-VGA-Karten verwendet. Das 3DO-System wird, wenn man es in Deutschland bekommt, neben einem Antennen-Ausgang fürs modulierte HF-Signal einen Video-Ausgang haben, der vergleichbar mit dem eines Videorecorders ist. Anschließen kannst Du dann Fernseher oder Videomonitore, aber keine VGA-Schirme. Empfehlenswert für beide Systeme ist nach Auskunft von Commo-Spezialist jb beispielsweise Commodores Monitor A1942.

sz)

KONSOLEN

Hi, Feedback! Da ich mich seit längerer Zeit für das Neo Geo interessiere, frage ich mich, wieso Ihr für diese Konsole keine Spiele testet? Ich meine, ich habe in der ASM noch nie etwas über das Neo Geo lesen können. Ihr könntet doch vielleicht in einer der nächsten Ausgaben ein Thema daraus machen! Ich bin sicher, daß ich nicht der einzige bin, der sich über diesen Bericht freuen würde. Zudem könntet Ihr mir vielleicht noch ein paar einzelne Fragen beantworten! (Falls Ihr euch jetzt entschlossen habt, ein paar Zeilen über das Gerät zu schreiben, nehmt doch bitte die folgenden Fragen mit in euren Bericht, und beantwortet sie! Ja? Danke!!!)
1. Wieviel kostet das Grundgerät mit dem wichtigsten Zubehör, um überhaupt spielen zu können?
2. Wo kann man es kaufen? (Ich hab das Gerät noch nie in einem normalen Kaufhaus finden können.)

Merlin

(Anm. d. Red.: Huch! Ein Tusch bitte! Täterääää... – und hier ist er, der verschollen geglaubte Interessent für ein Neo Geo. Daß man so etwas noch erleben darf!...
In Deutschland dürfte es echt schwer sein, ein Gerät zu kriegen, weil es – na ja, ehrlich gesagt: weil es im deutschen Markt so mausetot ist wie die Maus, die mir meine Katze letzten Montag als kleine Aufmerksamkeit auf die Fußmatte gelegt hat. Das ist auch der Grund, warum wir garantiert keine Artikel mehr über dieses System bringen werden, sorry! Das nach dem technischen Strickmuster von Spielhallenautomaten entwickelte Neo Geo von SNK war 1991, als es zum ersten Mal zu uns kam, echt innovativ, da hast Du recht. In ASM 7'92 gab es auf Seite 132-133 einiges darüber zu lesen. Durchgesetzt hat es sich aber wegen der Markt-Übermacht von Sega und Nintendo bei uns nie. Und jetzt stehen Systeme wie CD-32, 3DO oder Jaguar an, damit ist das Neo Geo auch technisch endgültig überholt. Außer rund 30 uralten Cartridges, die bei uns im Archiv herumstauben, hat uns auch nichts Nennenswertes mehr dafür erreicht. Alle halbe Jahre hört man gerüchteweise von einem neuen Beat-'em-Up-Spiel, das irgendwo in den Staaten fürs Neo Geo aufgetaucht sein soll.
Meine Empfehlung: Überleg Dir die Sache noch mal, oder schenk das Geld lieber gleich Deiner kleinen Schwester.
Wenn aber alles nichts hilft: Die letzten Preise, die ich kenne, bewegten sich immer noch um 700 Märker für Grundgerät, Joyboard, 1 Spiel und Memory-Card. Eine Bezugsquelle fürs Neo Geo ist die Firma Fandango (Adresse siehe "Wer ist wo?").

sz)

Wo bleiben denn Tests fürs Game Gear? Immer liest man bloß "Game Boy, SNES, Mega Drive". Ist das Game Gear etwa genau so ein Flop wie der Lynx von Atari? Oder wie, oder was? Oh Mann, ich hör' sie schon wieder schreien. "Da hat er nun 'nen PC, wozu braucht er da noch ein Game Gear?" Tja, Leute, habt Ihr schon mal versucht, Euren PC mit in den Zug oder was-weiß-ich-wohin mitzunehmen (mal abgesehen vom Laptop)? Ich wünsche Euch viel Spaß, ne!
Übrigens: Aus eurem Kampf Amiga vs. PC scheint ja absolut nichts zu werden. Oder? Ich dachte ich könnte mal'n bißchen was über 'nen Amiga erfahren. Aber nee, nix da! Hat halt wohl nicht sollen sein. Ich hab' nämlich nie 'nen Amiga mein eigen nennen können. Aber so, wie es aussieht, hab' ich da eh nix verpaßt (kleine Provokation!).
Mal was anderes: Gerade eben hab' ich gelesen daß Intel jetzt den Pentium rausbringt (Quelle: FLIP). Wieviel teuer wird der wohl kosten (man, da zerwürfelt's mir ja gleich die Sprache)? Die Anzeige hab ich auch schon gesehen. Komplettangebot ca. um die 8000 Piepen. Da haut's ein glatt von der Harley!

The Harleydriver

(Anm. d. Red.: Hey Mann, komm mal wieder runter auf die









Erde. Wegen so 'nem bißchen Hardware haut es Dich gleich vom besten Milwaukee-Stahl. Wozu brauchst Du denn überhaupt so 'ne kleine schwarze Schachtel? Ist doch eh nur sinnvoll mit Empfänger-Modul für das Fernsehprogramm. Das Ding mit dem Zugfahren und Game-Gear-Spielen ist für "Harleydriver" ja wohl gar kein Thema. Zwei Räder, dazwischen ein Motor, 'ne Sonnenbrille und dann Meilen fressen – mehr nicht! Ach, Du ***wünschst*** *Dir nur eine Harley?!*

Die Geschichte mit dem Pentium ist übrigens noch Schnee vom nächsten Sommer. Mach' Dir nicht den Kopf über High End, in zwei bis drei Jährchen gibt's diese Wunderschachteln auf dem Flohmarkt für eine Steffi-Graf-CD (Flip Flop – Ihre schönsten Aufschläge). Für 8000 Steine gibt's beim Harleydealer schon 'ne Menge Extras.

cus

Der Pentium wurde auf der letzten CeBIT vorgestellt und wird auf absehbare Zeit vorwiegend in High-End-PCs eingebaut, die zum Betrieb mit dem kommenden Multiuser-Multitasking-System Windows NT vorgesehen sind. Speziell für Netzwerk-Server macht der Prozessor, der neben dem Intel-Befehlssatz üblicher Art über einen zusätzlichen RISC-Befehlssatz verfügt, Sinn. Moderne UNIX-Workstations arbeiten häufig mit RISC-Prozessoren. Diese haben nur einen sehr kleinen Befehlssatz, arbeiten aber vergleichsweise rasend schnell. Dadurch, daß der Pentium einen RISC-Teil verpaßt gekriegt hat, können damit ausgerüstete PCs dann im Serverbetrieb und bei komplexen grafischen Anwendungen mit Workstations mithalten.

Für "Otto Normalverbraucher" ist ein Pentium-Rechner aber auf Sicht erst mal so sinnvoll wie ein 100-Liter-Benzintank fürs Mofa.

Tja, und zum Game Gear kann ich nur sagen: Klar gibt's da was – bloß im Moment nichts Berauschendes, und durch die Bank weg nur Konvertierungen von Spieletiteln anderer Systeme. Nein, nein, das System ist weder schlecht noch tot – also, wenn wir mal wieder 'n bißchen mehr Platz haben, bringen wir auch wieder Game-Gear-Spieleberichte. OK?

Und den Amiga/PC-Streithahnartikel haben wir nicht aufgegeben, sondern nur aufgeschoben. Ist halt 'n bißchen mehr Arbeit, wenn's nicht nur ein seichtes Geseire werden soll. Aber wir kommen drauf zurück. Bitte noch ein bißchen Geduld...

sz)

Kein Lob für Feedback?

✉ Das Lob auf Euer Magazin spare ich mir, denn da gibt es für mich leider nichts mehr zu loben. Ich bin schon ziemlich lange "dabei" (als Manni noch sein Unwesen trieb) und muß Euch leider diesen ernstgemeinten Brief schreiben. Die (oder der) ASM ist (vielleicht durch die vielen neuen Redakteure) zu einer echten Schundzeitschrift geworden. Gerade die Ausgabe 9/93 war ein Zeichen Eures immer schlechter werdenden Schreibstils.

Fangen wir doch einmal mit dem Feedback an. Da schreibt Ursus, daß man auf das Feedback verzichten sollte. Ich bin der Meinung, daß man dies (in der heutigen Form) durchaus könnte. Eure wohl lustig gemeinten Antworten gehen immer mehr in Richtung Vorschulalterniveau. Euch sollte mal auffallen, daß auch eine ganze Menge "Ältere" (also keine Vorschüler) Eure Zeitung lesen. Vielleicht solltet Ihr dann auch versuchen, den Schreibstil nicht so "gezwungen locker" zu gestalten. Lest Euch mal eine "alte" ASM durch, dann merkt Ihr den Unterschied.

Dann Eure Tests. Zum Beispiel YO!JOE (Amiga) auf S. 44. Das einzige, was ich diesem Test entnehmen kann, ist, daß Jürgen Borngießer (wer ist das überhaupt?) bei diesem Test entweder zu viel Manta Manta gesehen hat, oder er war halt bekifft. An harten Fakten sehe ich nur, daß das Spiel mit 32 Farben aufwartet und eine "geile Mucke" hat. Das ist mir aber definitiv zu wenig. Man könnte noch viel mehr zur technischen Seite eines Spiels sagen, aber von Techniken auf Computern scheint ihr eh recht wenig Ahnung zu haben, was Ihr auch bei Eurem (im Ansatz lobenswerten) PC-Demo-Test deutlich zeigt. Da wagt Ihr es tatsächlich, unter ein Bildschirmfoto die Bildunterschrift "Der kleene Punk auf 'nem Farbflash" zu setzen. Daß es sich hierbei nicht um irgendeinen Farbflash handelt, ist in diesem Falle besonders wichtig, da die Routine (in Fach- und Nichtfachkreisen "Interference" genannt) nicht so einfach zu programmieren ist und in diesem Falle noch ein Bild über den zwei unabhängig voneinander bewegten Kreisscheiben gelegt ist.... Vielleicht seid Ihr ja Lamer?

Und noch etwas, was ich mich schon seit langen (nicht nur bei Eurer Zeitschrift) ärgert: Für C64 und Atari testet Ihr gar keine Spiele mehr..., aber Kleinanzeigen für die beiden Systeme dürfen noch aufgegeben werden. Warum verbietet Ihr das nicht auch noch? Wenn kein Leser-Markt mehr da ist (wer liest außer mir noch die ASM, wenn sie eh keine 64er-Spiele mehr testet...), warum druckt Ihr noch die Anzis ab? Lame...

The hypnotic Cybernaut

(Anm. d. Red.: Lamer? – Oh, Du bist wohl einer von den großen coolen Käsecrackern? Bevor ich jetzt krumm und lame in meine Ecke wanke und mich weiterschäme: Wie kommst Du auf die Idee, wir sollten Leuten VERBIETEN, für irgendwelche Computersysteme Anzeigen aufzugeben?

Wie viele von den ehemaligen Mammut-Magazinen, die sich mit dem 64er beschäftigt haben, gibt's noch? Und wie dick sind die Überlebenden heute? Und wie teuer? Aha!... – Aber wenn

MATHIAS NEUMANN









Schon geschnallt, Leute ? Hier geht's um den Preis !

EUROGAMES

64 | AM | ST | PC | CD | Mac | Cards&Sticks



... aber immer mit Ihren 7 BonusPunkten !
Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 FuntasticTreuePunkt ! Freundschafts-Werbung bringt 2 Punkte ! Bei erreichten 7 + Punkten gibts für Sie tolle FreiSpiele als Treue-Prämien.

Hier finden Sie einen Auszug ***) der gesamten Spiele für Ihr System. **FUNTASTIC** liefert Ihnen alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden ? **Anrufen ! Alle Neuheiten** versenden wir mit als **1. Versand-Händler**. Sehr gerne auch an Sie – wenn Sie diese neuesten Spiele **rechtzeitig vorbestellen** !

Disketten für die Systeme: ▼ ...▼
Preise in DM .... **AM**..**PC**

Gravis UltraSoundCard ....-..**290**
Gravis Analog PRO Stick ....-..**86**
Gravis GamePad ....**43**...**48**
Thrustmaster Flightstick.......-..**119**
GameBlaster VGA auf TV ....-..**252**

Der Mindest-Bestellwert ! ..**40**...**40**
1869 - Der Reeder..........72....86
20 Lost Treasures 1 (Infoc.)..96....92
4 Crystals Of Trazere ....103....76
7 Cities Of Gold 2..................-....65
7th Sword Of Mentor ....65....76
A-Train 3D.......................68....74
A.G.E. 3D Adv.Gal.Emp. ....68....80
Access Denied 3D.....................-..101
Aces Of Pacific FS & Data 1.......-....84
Aces Over Europe......................-....91
African Trail Simulation ....-....36
Air Bucks 1.2 (New) ....58....72
Air Force Commander ....58....62
Airbus A320 USA Edition.........65....84
Aircraft Company Simulat......72 .....-
Akira ....72 .....-
Alfred Chicken ....49 .....-
Alien 3 ....50....80
Ambermoon (Amberst. 2) ....79....79
Ambush At Sorinor ....-....84
Anstoss ! ....72....72
Apokalypse ....49....96
Arborea - Inner Santum ....86....86
Archon Ultra ....-....86
Armada Navy Strat. Battles.......-....58
Armored Fist ....-....94
ATAC Adv.Tact.AirComm. ....72....88
Aufschwung Ost ....79....91
Avenger A-10 FS.........................-....79
B. A. T. 2 ....72....92
Barcode-Battler ....120..120
Batman Returns ....86....92
Battle Isle 93 ....58....72
Battletoads ....65....65
Bazooka Sue ....86....86
Beano.......................................58....65
Beneath A Steel Sky (LoT2)...65....76
Betrayal At Krondor (Riftw.) .....-....84
Black Crypt ....55....83
Blast ! ....72....80
Blitzkrieg (Storm) ....65 .....-
Blob ....58 .....-
Bloodnet ....-..100
Blue Force - Cop Jake Ryan ....-....79
Bobs Bad Day............................49 .....-
Body Blows 1 ....50....55
Brutal Sports - Football ....65....76
Bubba n Stix.............................65....65
Bundesliga Manager 3.0 ! ......79....86
Bum Time ....72....86
Campaign 2 ....86....86
Cannon Fodder ....70 .....-
Captive 2 - Liberation ....65....86
Carrier Strike WW South P.....84....74
Carriers At War 2 Asia...............-....94
Cash ....72....86
Caveworld ....-....91
Challenge 5 Realms ....-..106
Championsh. Manag. 93 FM .49....67
Chaos Engine ....49....80
Chartbreaker............................79....91
Chuck Rock 2 jr. ....49 .....-
Civilization ....79....92
Clash Of Steel ....-....74
Claws ....50 .....-
Clayfighter.................................-....80
Cliffhanger ....72....86
Cobra Mission XXX ....-....96
CodeCracker ....-....36
Comanche Max.Overk.Copter .-....94
Combat Air Patrol ....65 .....-
Companions Of Xanth ....-..103
Conquered Kingdoms..............-....79
Conquest Of Japan ....89....95
Continuum ....79....83
Cool World ....36....48
Cosmic Spacehead ....58....65
Crazy Cars 3 ....49....55
Crazy Sports Football ....65....79
Creepers ....65....82
Curse Of Enchantia 1 ....62....62
Cyber Empire (SSI) ....89....79
D-Day ....94....65
Daemonsgate - Dorovan ....74....86
Dandy ....58....65
Danger Zone FS.........................-....72
Dark Legions.............................68....76
Dark Seed 1 (H.R.Giger) ....74....36
Dark Sun -Shattered Lands.......-....72
Dark World ....76....86
Darklands - Heroic Advent. ....95....94
Darkmere ....79....94
Das schwarze Auge 2...............82....91
Daughter Of Serpents ....72....77
Der Patrizier.............................72....91
Die Siedler ....80....88
Diplomacy................................48....64
Disaster Strikes ....65....76
Disposable Hero ....58 .....-
DM2-Legend Of Skullkeep........-..103
Doc Malone...............................65....65
DogEatDog World ....83....82
DogFight FS Aerial W. ....67....92
Dominium..................................58....72
Double Dragon 3 ....53....58
Dracula (Bram Stoker) ....79....83
Dragon Strike ....24....48
Dragons Lair 3 - Mordread ....68....76
Dragonsphere ....-....94
Dream Team Compilation ......52....58
Drift RPG ....76....76
Dune 2 (Battle Arrakis) ....50....62
Dungeon & Drags Hack...............-....86
Dynablaster/Bomber Man ......53....60
Eco Quest 2 Rainforest.........-....62
Eishockey Manager ....79....86
Elfmania ....68 .....-
Elisabeth I. ....72....86
Elite 2 - High Frontier ....88....88
Elvira 2 - Jaws ....62....60
Empire DeLuxe ....-....82
Entity...65....72
Eric The Unready.........................-....62
Evasive Action FS.........................-....94
Eye Of Beholder 3 - Assault .....-....86
F-14/18 C.A.P. ....64 .....-
F. Pharkas Front.Pharmacist .....-....72
F.A. Premier League Footb. ..80....86
F1 Pole Position..........................-....94
F117A Nighthawk ....91..106
F15 Strike Eagle 3 ....79....92
Falcon v3.0 Data Mig-29 ....-....54
Fatal Strokes ....72....79
Fields Of Glory..........................86....94
Fighting For Rome ....-....79
Fire & Ice ....49....55
Flashback ....65....72
Flight Of Amazon Queen ....79 .....-
Flight Simulator Toolkit............-....86
FM3 Football Manager 3 ....72....86
Forgotten Castle.........................-....95
FS 5 FlightSimulator (MS)..........-....86
G. Taylors Socc. Ch. FM ....55....72
Gabriel Knight - New Orl. ....-..100
Gates Of Dawn - Fate ....41....41
Gateway 2 - Homeworld ....-....65
Gear Works SuperPuzzle ....66....66
Genesia ....72....79
Global Gladiators.......................50 .....-
Globdule - Splatform.................65 .....-
Gnome Alone.............................60....72
Goblins 3 ....72....86
Grand Prix F1 (Micropr) ....79....84
Great War 14-18 (SSI) ....-..103
Greens Golf (D. Leadbett.)........-....60
Gulp - Fishings..........................86....86
Gunship 2000 ....72....92
Hand Of Saint James............68....68
Hannibal ....72....86
Harpoon Sign.Edit. (kpl.) ...119..132
Harrier Assault AV-8B ....62....74
Heart Of Darkness...................68....76
Heimdall 2................................72....86
Heroes Of 357th FS.....................-....70
Hexuma 2 - Dämmerung ....86....91
High Command Euro 39-45.......-..101
Hired Guns ....65....70
Hole In One Golf......................68....68
Hot Hatches - Burn.Rubber ..72....79
HotelManager Steigenb. ....50....58
Humans 2 Jurassic ....58....68
Inca 1 - Die Abenteurer.......-....80
Incredible Toons (Machine2)..-....95
Indiana Jones 4 Fate ....86....94
Indy Car Racing ....-....86
Inferno - Epic 2 ....72....80
Inindo - Way Of Ninja ....-....95
Innocent - Until Caught ....76....86
Ishar 2: Messengers Doom ...58....65
Jack The Ripper.....................86....86
Jagannath - Eng. Of Destr. ....-....96
Jonathan ....86....86
Jurassic Park ....58....72
K240 (Utopia 2).....................58 .....-
Kick Off 3 - Goal ! ....53....65
KingMaker - War Of Roses ...79....91
Kings Of Adventure ....72....86
Kings Quest 6 ....-....84
Kings Ransom ....79....86
Knightmare...............................36....76
Knights Of The Sky ....79....53
Koshan Conspiracy...................79....79
Kronolog Adventure...................-....94
KTM Motocross ....58....68
Kyrandia 2 Aspects Zanthia..80....80
Labyrinth Of Time....................-..100
Lamborghini Americ. Chall. ..72 .....-
Lands Of Lore ....-....72
Larry 6 ....-..100
Legacy (Haunted) ....86....92
Legacy Of Necromancer...........72....86
Legend Of Cranoq.......................-....86
Lemmings 2 Tribes ! ....65....82
Liberty or Death ....-....82
Links 386 Pro (Golf) ....-....92
Lionheart...................................50....79
Litil Divil - Mad Mo ....68....72
Lollypop ....65....79
Lost Vikings..............................55....62
Lothar Matthäus Fußball ....65....86
Lotus Esprit Fin.Chall. 3 ....49....66
Lunar Rescue (Odyssey) ....90....83
M - Monsoon Kidn.(SSI) ....95..113
M. Jordan Flight Basketball......-....94
Mad TV 2 ....72....86
Maelstrom Adventure..............92....84
Management Soccer................72....86
Manchester Utd.Prem.Leag...86....79
Maniac Mansion 2 - Tentacle ..-....86
Master Of Orion..........................-....79
Mean Arenas ....72 .....-
Mech Warrior 2 ....-..115
MegaTraveller 2 Ancients.......43....74
Metal & Lace - RoboBabes ....-....72
Metamorphosis..........................65....72
Micro Machines ....58....58
Midnight Sun SSI ....80....86
Might & Magic 5 (DoX) ....-....94
Morph.......................................49 .....-
Mortal Kombat..........................65....94
Motörhead ....48....76
Myra - The Legend....................65....62
Napoleonics 3 x Strat. ......64....72
NasCar Challenge ....86....86
Nation. Lampoon Chessm. ....-..103
NFL Coaches Club Footb. ....-....84
NHL Icehockey ....-....82
Nicky Boom 2 J&R...................65....58
Nigel Mansell Wld.Champ. ......48....65
Nippon Safes Inc. ....55....65
Odyssey T.F.X. ....76....86
One Step Beyond ....36....36
Oscar ....58....58
Out Of This World.....................90....95
Outpost ....-..106
Overdrive ....50....65
Overlord ....90....72
Pacific Theater Operat..........-....96
Pandemonium ....68....76
Pax Imperia..................................-....92
Penthouse DeLuxe ....65....65
PGA Plus (Golf & Cours.)........62....70
Pinball Dreams ....55....72
Pinball Dynamix (WIN) ....-....67
Pirates 2 Gold ....79....79
Police Quest 4...............................-..100
Pool (J.W.W.S. 2) AMcL.........49....65
Populous 2 ....54....94
Prehistorik 2: Return H. ....60....68
Prime Mover BikeSim...............55 .....-
Prince Of Persia 2 ....-....79
Privateer - Trade Commd. ....-....89
Prophecy Of Shadow.............65....36
Protostar - War Of Frontier......-....86
Push Over...................................49....60
Rags To Riches Wall St.Man....-....79
Railroad Tycoon........................79....88
Rally - World Champions. ....72....79
Rampart ....53....64
Ravenloft (AD&D) ....-....95
Realm Of Darkness ....65....72
Realms - Wargame Advent. ...36....62
Rebel Racer ....-....58
Red Baron WW1 FS ....76....84
Red Crystal - 7 Secr. Of Life .....-....86
Return Of The Phantom..........82....82
Reunion - SpaceStrat ....65....79
Riftwar Leg. Saga (BaK) ....-..100
Ringworld - Rev. Of Patri. ....-....74
Risky Woods.............................55....55
Rocketeer ....80....64
Rollerblade Racer ....-....72
Rome - A.D.92 Path To Pow..65....79
Rookies......................................80....80
Rules Of Engagement 2...........65....86
Ryder Cup Golf..........................65....79
S.A.S. Spec. Air Service ....68 .....-
S.U.B. v1 SubMarine ....79....79
Sam and Max - Bigfoot ....-....86
Schatz im Silbersee ....68....76
SCOut ShootEmUp Tank ....-....84
Seal Team ....-....84
Sec. Monkey Island 2 CR ....86....86
Second Samurai ....72 .....-
Secret Code Cypher ....-....90
Secret Mission (Agent)............65....76
Secret Of 7th Labyrinth..............-....98
Sensible Soccer 1 92/93 ....49....60
Shadow Of Comet ....-....94
ShadowCaster RPG ....-....92
Sherl. Holmes 1 Lost Files ......-....95
SimBody ....100..100
SimCity & Populous ....55....62
SimCity 2000 ....-..110
Simon The Sorcerer ....72....94
Sink or Swim.............................50....65
Sleepwalker ....49....55
Solitaires Journey 105x...........79....79
Space Hulk - Warh.4000 ....67..101
Space Quest 5 ....86....86
Space Shuttle Simulator ....55....86
Spaceward Ho ! (WIN) ....-....86
Spectre 3D Tank..........................-....95
SpeedRacer Challenge ....-....95
Spellcasting 301 Spring B. ....-....62
Spelljammer AD&D ....80....36
Spoils Of War ....86....86
Sports Collect. Starbyte ....60....72
SSN-21 Seawolf ....-....95
St. Thomas ....72....86
Star Trek 5 25th Ann. ....58....83
Star Trek 6 Next Gen. ! ....-....90
Starlord ....91....91
Starship Universe........................-..100
Steel Empire ....64....70
Stellar Conflicts FS ....-....86
Stellar Emperor...........................-....96
Stone Keep ....-..103
Strategy Coll. Starbyte ....65....72
Streetfighter 2 ....58....65
Strike Commander.......................-....94
Strip Poker 3 ....-....67
Stronghold AD&D (SSI) ....-....65
Stunt Island Creator ....86....79
Suburb.Command Hogan .....76....76
SubWar 2050 ....91....91
Sukija ....86..101
Super Space Invaders..............25....49
Super Sports Chall. 10 Sp. .....65....68
Superfighter Compilation.......49 .....-
SuperSoccer Starbyte ....60....24
Surf Ninjas ....58....65
Suzerian ....76....76
Syndicate ....65..101
Taskforce: 1942 Navy ....86....92
Tearaway Thomas.......................65 .....-
Terminator 2029 A.D. ....-....74
Terror Of The Deep ....79....79
The Blue & The Gray ....65....76
Theatre Of Death ....72 .....-
Thunder Burner ....49....65
Tiny Skweeks ....65....72
Tom Landry Football v2.0..........-....67
Tornado (CombPilot2)..............72....79
Track Suit Manager 94.............65 .....-
TransArctica...............................55....58
Traps & Treasures ....60....76
Turrican 3.................................50 .....-
Two Towers LoR2 ....79....70
U-96 Submarine ....80 .....-
Ugh ! ....58....62
Ultima 7, T. 2 Serp.Isle ....-..101
Ultima 8 - Pagan ....-..101
Ultima Trilogy 1: U1&2&3 ....-....58
Ultima Trilogy 2: U4&5&6 ....-....79
Ultima: The Underworld 1........-....94
Ultima: The Underworld 2........-....94
Uncharted Waters ....-..106
Universal Monsters....................49 .....-
Universal Soldier ....-....89
Uridium 2 ....68 .....-
V For Victory 4 (Gold) ....-....74
V-10 F1 FlySim ....-....86
Valhalla ....65....62
Veil Of Darkness.........................72....86
W. Gretzky 3 Icehockey ....-....82
Wacky Funsters Too.....................-....92
War In Gulf -T.Y.3 ....60....60
Warlords 2 (SSG) ....-....84
Warriors Of Darkness ....61....70
Waynes World..............................-....64
Ween - The Prophecy ....55....79
Whales Voyage ....65....72
When Two Worlds War ....55....70
Wilson Pro Staff Golf...................-....64
Wing Commander 1 ....29....43
Wing Comm. 2&SpeechP.............-....94
Wizardry 7 Crusaders ....86....91
Wizardry 8 ....-..103
Wizardry Trilogy: 1&2&3 ....-....94
Wizards ....79....91
Worlds Of Legend.......................49....49
WW I: History Line 14-18 ....86....86
WWF Wrestle 2 EuroRam ....49....55
X-Wings 2 FS Tie Fighter..........-....94
XenoBots ....-....94
Yo ! Joe ! ....65....65
Zak McKracken ....30....24
Zool 2 ....50....65
Zork 6 - Return To Zork ....-....92

★★★ CDs PC ★★★

7th Guest 76
Aegis - Guardian Of Fleet 120
B-17 & Silent Service 2 86
Beauty & The Beast 55
Beyond Wall Of Stars 74
Blue Force - Cop Jake Ryan 72
Chaos Continuum 144
Cute N Cuddlies 92
Dead Zone jr - SciFi RPG 120
Doom 120
Eye Of Beholder 3 - Assault 76
Fantasy Fiefdom 120
FS ATP & Scen. USA East/West ..144
GamePower 400 Games........................72
Games 1993 - 6.000 Files.....................74
GigaGames 1000s Of Games ! 67
Hawaii High Mystery Tiki 120
History Line WWi 14-18.......................65
Iron Helix 144
Jutland - Steel & Iron.........................115
Mad Dog McCree..................................76
Maniac Mansion 2 - Tentacle 84
MicroCosm...91
Oceans Below 86
Pacific Strike (SC2)(4MB!) 120
Rebel Aussault - Star Wars..................94
Secret Weap. Of LW & 4 Planes 70
Sherlock Holmes 3 94
Terror Of The Deep 79
Under A Killing Moon 106
Who killed Sam Ruppert 83
Adults only XXX-rated:
Adv. Seymor Butt (Movie) 113
Anabelles Dream 168
Deep Throat - Adult Entert. 66
Hidden Obsessions (Movie) 96
Legends Of Porn 2 (QT) 79
Things Change 1stTime Playb. 92
Visual Fantasies 2 146
Wicked - Terry Weigel QT..................106
Wild Women 48

100% PURE FUN !

Dazu jede Menge starke % NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie **alle** in unseren aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:
Anfordern ! Diese 1.- lohnt sich !

★★★ % Super % ★★★

Abandoned Places 1 ....36 .....-
Aces Of Great War ....36....50
Battle Squadron.......................28 .....-
Battlehawks 1942 FS..............36....34
Centurion - Def. Of Rome.......29....29
Chart Attack ....36 .....-
Demon Blue..............................30....36
Dragons Of Flame ....24....24
Face Off Eishockey ....31 .....-
Flight Of The Intruder ....36....36
Grand Monster Slam ....24....24
Heroes Of Lance ....24....24
Hunt Red October ....29....36
Immortal ....31....36
Imperium 2020 ....-....43
Jack Nicklaus Golf....................36....36
Legend Of Kyrandia 1 ....36....41
Loom ....36....36
M1 Tank Platoon ....38....38
MegaBox ....36....36
Mig-29 FS ....34....36
North & South ....29....26
Penthouse Hot Numbers ....36....36
Prince Of Persia 1 ....36 .....-
Race Driving (HardDr2)...........36....36
Shadowlands...............................-....26
Space Rogue ....36 .....-
Sports Best ....43....43
Storm Master - Bolia ....29....29
Teen. Mutant Ninja 2 ....36 .....-
Terminator 2 ....34....29
Turrican 2..................................24 .....-
TV Sports Baseball ....31....41

★★★ Disks MAC ★★★

8.Ball Deluxe Flipper...........................82
AD&D Unltd.Adv. ConstKit................86
Crusaders Dk. Savant. (Wiz7) 95
F/A 18 Hornet FlySim.........................118
Greg Lemonds Bycicle 101
Indiana Jones 4 Adventure..................79
Railroad Tycoon....................................79
Secret Monkey Island 2 79
Spectre Supreme 92
V For Victory 4 (Gold) 76

★★★ CDs MAC ★★★

7th Guest 120
Hell Cab...151
Iron Helix 132
Journeyman Project...........................144
Magic Death 84
Sherlock Holmes 3 115
Spaceship Warlock 1 139
Digital Dancing (Movie) XXX 106
Night Trips - Tori Welles XXX.........115

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

+ **alle Sound-Karten & Sticks**
+ **alle CD-ROM-Games**
+ **alle Macintosh-Games**
+ **alle C64er-Games**
+ **alle Atari ST-Games**

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Wir freuen uns auf viele Bestellungen

Vielen Dank :-)

FUNTASTIC ComputerWare

Ⓐ Ⓒⓗ Ⓘ Ⓝⓛ Ⓑ Ⓛ Ⓕ

1. **Totale Auswahl aus Europa & USA !**
2. **Jeder Preis ist o.k., ohne Lockvögel !**
3. **Der Unser-Kunde-ist-König-Service !**

Wir sind da: Mo - Fr 10-12[30] - 14-17, Fr. bis 15[00], 24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie täglich, so schnell es geht: immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).

Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia:

Wir versenden jeden Tag auch ins Ausland: (immer **abzüglich 15%** dts.St., + NN-Versandk. oder per Post-Baranweisg. + **nur 16.**- Versandk.) Viele Versender berechnen die **15%** dts. Steuer - **Wir nicht ! Rechnen Sie doch mal nach !**

FUNTASTIC ComputerWare:
EuroGames GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstr. 44 (nur Versand !)
D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93
Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.



FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Games in dieser Anzeige sind von den Herstellern bereits für die nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren ! **Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle !**

Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste
(bitte geben Sie **Ihr** System an) :
Für den **Amiga** / für den **PC** / für **APPLE Mac**.

Noch lieferbare, bzw. neue **64er & ST-Games** telefonisch nachfragen.
*****) Nur mit der FUNTASTIC-Liste sparen Sie bei jedem Spiel ! Garantiert !** Diese 1 Briefmarke ist für Sie eine Menge Geld wert !

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 8.10. 93
Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teil-Lieferung immer vorbehalten.

bei den Softwarehäusern in puncto C-64 und ST nichts mehr passiert, der Markt also heute an diesen Computern vorbeiläuft, sind ja wohl Anzeigen der einzige Weg, den Kontakt zwischen den Usern zu halten, gebrauchte Ware zu verscherbeln oder Hilfe zu suchen.
Wir haben uns nach langem Hin und Her dazu entschlossen, keine Konvertierungen für ST oder 8-Bit-Computersysteme mehr zu testen, sondern nur noch interessante Neuerscheinungen, wenn's welche gibt. Hat Dir die Sache bei der alten ASM besser gefallen, als unter jedem Test eines C-64-Spiels ein "Mangelhaft" stand, weil die Umsetzungen mit den Amiga- und PC-Versionen nicht mithalten konnten?
Und zum Feedback: Ich kenne keinen, der sich hier einen abkrampft, um künstliche Lokkerheit zu produzieren. Wir schreiben eben so, wie uns der Schnabel gewachsen ist. Auwei, Du solltest mal erleben, wie albern es hier zum Teil zugeht, kurz nachdem ein Heft fertig ist. So richtiges Vorschulniveau! Schlimm, nicht?

sz

Tatsächlich habe ich mit "kleenem Punk" auch mich selbst und mit "Farbflash" meinen Montags-Morgen-Zustand gemeint und nicht diese merkwürdige Flimmergrafik, um die herum das Spiel fehlte. In Fachkreisen nennt man das übrigens "Dermorgenisschlechtdrauf", und das ist gar nicht schwer zu programmieren, wenngleich es auch jedesmal ziemliche Lücken in meinen Geldbeutel reißt. Du solltest mal meinen Feedback-Eingang sehen, wenn ich unter ein solches Bild "Rasterinterruptgesteuerte Palettenmanipulation mit Dual-Playfield-Animation" schreibe. Wir sind auch keine Lamer, sondern sogenannte Gamer, und das Kürzel ASM ist auch nicht irrtümlicherweise als Hinweis darauf zu deuten, daß wir besonders viel über Assemblerprogrammierung schreiben würden.

tom

Zu Yo!JOE!: Was ist Dir denn lieber? Zu erfahren, ob ein Spiel SPASS macht, oder die technischen Einzelheiten, wenn sie nicht weiter relevant sind bzw. sich auch nicht sonderlich von anderen Games unterscheiden (und das IST in genanntem Beispiel nun einmal so)?

kate)

Moin.

Seit dem Austausch der alten durch eine neue Crew habe ich mehr oder weniger aufmerksam die Veränderungen der ASM beobachtet, und ich muß zugeben, daß sich fast alles zum Positiven gewendet hat. Bessere Aufmachung, gutes Layout (die Überschriften sind jetzt zumeist sogar waagerecht!), witzigere Tests, größeres Poster (wenn mir auch die Motive meistens nie so recht gefallen wollen, aber ich befürchte, mit der Meinung stehe ich so ziemlich allein), und die Konvertierungen sind wieder da, wo sie hingehören. Ein Lob noch für den Star-Trek-Bericht und die 3DO-Berichte.
Den einzigen Minuspunkt bekommt das Feedback. Seit Master Uli über alle Berge ist, gibt sich das Feedback als stinknormale Leserbrief-Ansammlung. Nichts gegen Diskussionen über Gotcha und Co., aber wo bleibt der Schwachsinn? Vertrieben in die rar gesäten Feedback-Splitter! Können Radmuttern sprechen, was heißt Knick Knack – alles Fragen, die uns über viele Ausgaben hinweg beschäftigten. Das Feedback hatte einen gewissen Kult-Status erreicht, nur um jetzt (fast) wieder normal zu sein.
Ansonsten hat sich alles zum besten gewendet, Ihr seid gut geworden. Übrigens bin ich derselben Meinung wie Peter-Florian Albrecht: Solche Sachen wie das Horoskop oder anderes vermisse ich ebenfalls. So seid ihr wie alle anderen.

Mr. Hecke

(Anm. d. Red.: Mooooment... – das mit dem Horoskop ist 'ne prima Idee. Hier kommt es:
Känguruh: Ihnen hüpft das Herz voller Freude. Endlich was im Beutel.
Fledermaus: Den ganzen Tag rumhängen und nachts ausschwärmen ist nicht gut für ihre Nerven.
Dinosaurier: Ihre Glückssträhne hält an. Weiter so! Ein langes Leben erwartet Sie! (Bis zur nächsten Eiszeit...)
Glühbirne: In diesem Monat geht Ihnen ein Licht auf.
Waschmaschine: Sie kommen ziemlich oft ins Schleudern.
Rübezahl: Keiner kann Ihnen das Wasser reichen, weil Sie so groß sind.
Amiganer: Ihre Wut auf PC-Besitzer ist begründet.
PCler: Ihre Wut auf Amiganer ist begründet.
Konsolist: Sie sind der lachende Dritte.

Madame Katier

Du willst mehr Jokes im Feedback? Okay, wie wäre es mit diesem: Dein Brief war mit Abstand der interessanteste und spannendste Brief der letzten 100 Ausgaben. Du bist so cool, daß ich meine Freundin vor Dir verstecken muß. Hecke statt Möllemann for Bundeskanzler!

cus

Äh, ja wie denn nun? Dem einen sind wir zu flapsig, dem anderen zu nüchtern. Wie man's macht, macht man's falsch. Und schon wieder das Poster!... – ja ja, ich find' sie groß ja auch schöner. Will sehen, was ich tun kann. Ansonsten aber danke fürs Lob... sz)

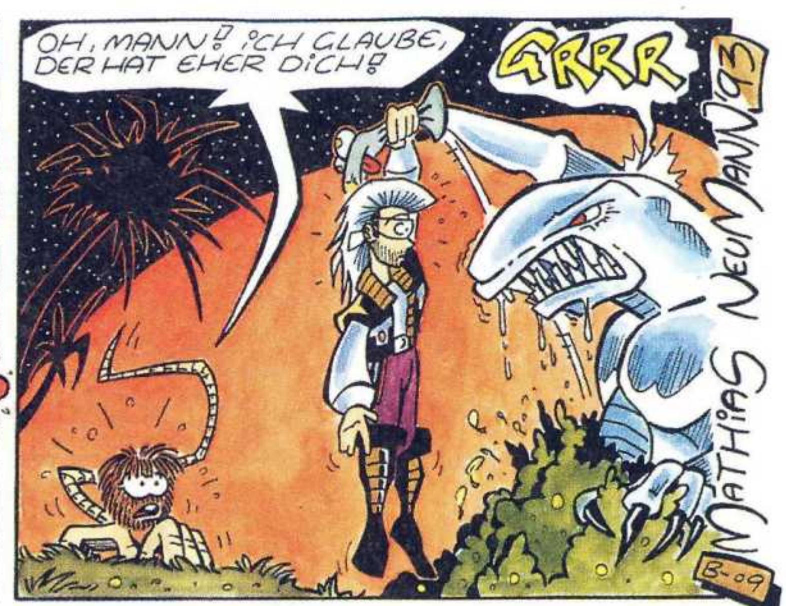
Alte Hefte?

1. Gibt es irgendeine Möglichkeit, ältere Ausgaben der ASM (1.-3. Jahrgang) vom Verlag zu erwerben?
2. Wie heißt eigentlich das Mädel, das Eure T-Shirts im Bazar präsentiert?









3. Warum gibt es eigentlich keine Möglichkeit, bei uns im Ort (Neustadt/Hessen; 6000 Einwohner) die ASM zu kaufen, so daß ich immer 10 km fahren muß, um sie zu kaufen?

StL – Golden Eagle

(Anm. d. Red.:
1. Versuch's doch mal mit einem Brief an die Tronic-Versandabteilung (Postfach 1870, 37258 Eschwege) und schreib, was Du genau haben möchtest. Von manchen alten Ausgaben ist noch was da.
2. Das möchtest Du wohl gerne wissen, was? Du bist allerdings bereits der 357. in der Schlange. Nee nee, Namen und Telefonnummer verraten wir nicht. Aber wenn es Dich tröstet: Carina faßt Deine Anfrage als Kompliment auf und freut sich drüber.
3. Tja, das gehört zu den großen ungelösten Fragen im Universum, deren Antworten wohl in den geheimnisvollen Gefilden des Zeitschriftengroßhandels verborgen liegen. Mein Tip: Wie wär's mit einem Abo? Laß doch lieber den Postboten strampeln, statt selbst Fahrgeld auszugeben... sz)

Leser gegen ASM?

Zum Leserbrief in der ASM 10'93, Seite 42, oder besser zur Anm. d. Red.: Den C-64 als Brotkasten zu schänden, empfinde ich als einen totalen Angriff auf alle C-64-Besitzer, denn ich kannte den C-64 schon, als Ihr noch in Eure Windeln gemacht habt. Zu dieser Zeit war der C-64 das Beste, was damals auf dem Markt war. Als aber dann die Amigas und schnelleren PCs den Markt eroberten, ist der so gut wie gestorben. Ich selbst habe noch einen C-64 und werde ihn auch nicht verkaufen, verschenken, in den Mülleimer schmeißen, wenn keine "neuen" Games mehr auf ihn umgesetzt werden, weil er allen folgenden Computern als Vorbild galt. Was ist der Amiga? Soo: der direkte Nachfolger des C-64. Also, Du entschuldigst dich jetzt, an dieser Stelle, und läßt den C-64 für alle Zeiten in Ruhe, oder ich sehe mich gezwungen, selbst einmal bei Dir (jb) oder bei Euch auf einen kurzen Blick reinzuschauen und Dir (Euch) mal die Sachlage zu erklären!

Mal Ahner, der Reklamationen von Computern Onimmt.

(Anm. d. Red: Ich habe absolut nichts gegen den 64er. Ich setzte mich selbst heute noch gerne dran und programmiere im 64er Assembler ohne Tasks und Speicherallokierung. Aber der Begriff "Brotkiste" ist unter 64er-Freaks der alten Garde gang und gäbe. Also, halte Dich zurück, junger Spund... jb

Tja – wenn Du mal in der Gegend bist und Lust hast, hereinzuschneien: Warum nicht? Gilt übrigens für alle. 'Nen Kaffee haben wir meistens noch übrig. Bloß vorher Bescheid sagen – nicht daß wir alle zufällig gerade im "Lost Vikings"-Rausch unter irgendwelchen Tischen liegen und keiner ansprechbar ist... sz)

Friedensbewegung

Ich lese die ASM nun schon seit fast zwei Jahren und war auch ganz zufrieden, aber was sich in der letzten Zeit so abgespielt, ist nicht mehr zu ertragen. Da hat sich Euer Mag doch tatsächlich zum Organ der radikalen Friedensbewegung gewandelt. War die Diskussion, ob es sinnvoll sei, Spiele mit kriegerischem Inhalt zu testen, noch einigermaßen sinnvoll (sie wurde schließlich im Feedback geführt), so habt Ihr sie nun in die betreffenden Tests selbst hineingebracht. Wenn Jürgen Borngießer im Test Fields of Glory (10/93) Märsche und Generäle verteufelt, anschließend jedoch gerade seine Objektivität (HA HA HA) zum Ausdruck bringen möchte (und eine Zeile später schon wieder lästert), dann frage ich mich doch, ob mich

hier jemand verar...n will. Ein anderes Beispiel wäre der Test von High Command (auch 10/93), diesmal unter der Bearbeitung von Stefan. Was bitte, lieber Stefan, soll das Fragezeichen bei MOTIVATION heißen? Und dann die Anspielung auf Bad Kleinen! Es darf somit nicht verwundern, wenn derartige Games über ein "Zufriedenstellend" nicht hinauskommen. Damit wir uns nicht falsch verstehen, ich bin weder aktives Mitglied beim "Metzelfanclub", Militarist oder einer der "ewig Gestrigen". Wenn Ihr aber Eure Leser dementsprechend einschätzt, so dürft Ihr euch über Mahnmann'sche Reaktionen nicht wundern.
Ist es denn so schlimm, wenn es auch Leute gibt, die einfach nur saubere Strategie wollen?
Auffallend ist auch, daß derartige Wandlungen erst seit der neuen Redaktion vorkommen. Seid Ihr alle in der gleichen Partei oder was? Ich für meinen Teil überlegte mir ernsthaft, ob ich aussteigen soll.

Lukas Wagner

(Anm. d. Red.: Meine Motivation, lieber Lukas, war bei High Command gleich Null, aber dann wäre ein dickes, fettes MANGELHAFT herausgekommen, und – abgesehen von der Moral – halte ich das Spiel für annehmbar, aber nicht überdurchschnittlich. Wenn Dich oder andere die Mantelstory anmacht, bitteschön! Denkt Euch in einem solchen Fall doch einfach eine eigene Motivation. Wenn Du andererseits von "sauberer Strategie" sprichst, dann muß ich doch noch einmal nachkarten. Spielst Du Darts lieber, wenn Du ein Foto Deines ärgsten Feindes auf die Zielscheibe heftest, oder triffst Du dann besser? Gäbe Mensch-Ärgere-Dich-Nicht Dir einen größeren Kick, wenn Du die geschlagenen Pöppel mit dem Feuerzeug abfackeln dürftest? Würdest Du es begrüßen, wenn jemand zu Dir käme, um "Hau-den-Lukas" ein wenig mehr Reality-Anstrich zu geben? Sei ehrlich: Ein gutes Strategiespiel hat solchen Schnickschnack nicht nötig, oder? Im Umkehrschluß: Wenn ein reißerisch aufgemachter Wirklichkeitsbezug so penetrant im Vordergrund steht wie bei High Command, dann höchstwahrscheinlich deshalb, weil dem xten Aufguß einer eher mageren Idee mit diesem Mäntelchen ein wenig mehr Fülle verliehen werden soll.

sma)

Was steckt hinter der Ratte?

✉ Eure Space-Rat-Cartoons finde ich traumhaft. Was (oder wer) steckt eigentlich hinter diesen Figuren? Die werdet Ihr Euch doch wohl kaum selbst aus den Hirnwindungen gekratzt haben?!?

Der kleine Träumling

(Anm. d. Red.: Für Dich als Space-Rat-Fan dürfte der Umhefter dieser Ausgabe ja wahrscheinlich genau das Richtige gewesen sein. Die beliebte Ratte und ihre Freunde entstammen der Phantasie von Mathias Neumann, an den ich das Wort auch gleich weitergeben werde. Ein paar Hinweise stehen ja schon im Vorwort des Umhefters. Alte ASM-Veteranen erinnern sich vielleicht noch an die Sonderausgabe Nr. 6 von 1989, in der die damalige ASM-Redakteurin Martina Strack ein echt lesenswertes "Special Profile" über Mathias gebracht hat. Klar hat sich seit damals einiges verändert: Das Team vom "Daemoconia Art Studio" gibt's nicht mehr. Dafür hat Mathias sein eigenes "Pirat Art Studio" gegründet, aus dem früher oder später ein "Pirat Art Verlag" werden soll. Seinen damaligen Job als Spritzlackierer hat Mathias inzwischen an den Nagel gehängt und arbeitet jetzt hauptberuflich als professioneller Comiczeichner. Neben Arbeiten für die ASM und andere Zeitschriften führt er Auftragsarbeiten für RTL und diverse Filmstudios aus.
Übrigens – für diejenigen, die wissen wollen, was der Schöpfer der Space-Rat in seiner Freizeit gern tut: Seine Hobbies sind Schwertkämpfen, Live-Rollenspiel, Computergames (klar, oder?), "Diabologic"-Spiele, avantgardistische Musik, außerdem, wie er zu sagen pflegt, "Mädchen und andere Abenteuer". Jetzt aber: ASM ruft Mathias, was gibt's Neues von der Space-Rat?

sz



▲ Mathias Neumann

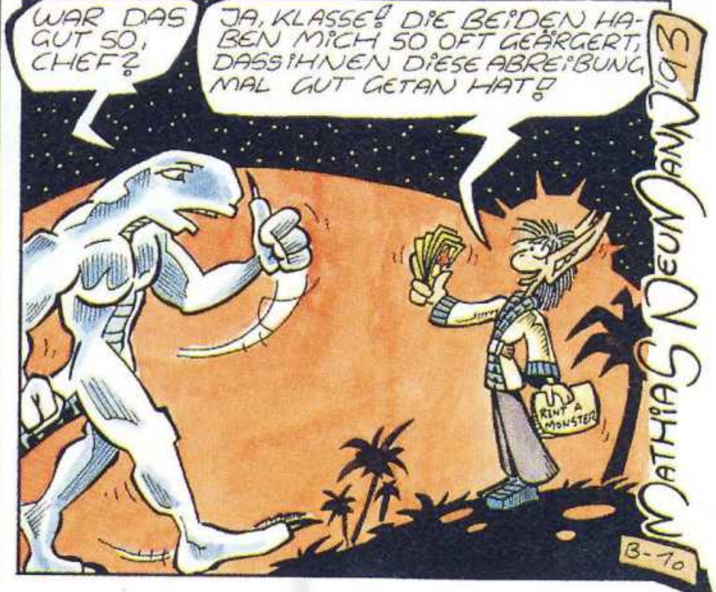
Tja, was gibt's Neues? Ein geplantes Computerspiel mit der Space-Rat wurde leider vorerst auf Eis gelegt. Die Programmierer haben sich von VTO (Teresa Orlowski) für neue Erotik-Spieleprojekte abwerben lassen. Ich bin jetzt wieder auf der Suche nach Programmierern, die ein Spiel nach dem Muster der Lucas-Arts- oder Sierra-Adventures entwickeln können (Arbeitstitel: "Space-Rat TUKULT").
In Saarbrücken wird übrigens gerade ein Auto lackiert, welches als "Space-Rat Car" die Gegend unsicher machen soll.
Manch einer von Euch hat mich schon nach einem dritten Space-Rat-Buch gefragt. Das wird es wohl nicht geben, vielleicht aber farbige Alben im Großformat...
Es soll irgendwo schon einen Space-Rat-Fanclub geben, der sich bei mir aber noch nicht gemeldet hat. Für diejenigen unter Euch, die mir ihre Meinung über die Space-Rat schreiben wollen, hier meine Adresse:
Pirat Art Studio c/o Mathias Neumann, Bahnhofsplatz 7, 63150 Heusenstamm.

Mathias Neumann)









Auch sowas gibt's

Wir verstehen uns ja normalerweise nicht unbedingt als Schlichter beim Streit zwischen Computerfans und Händlern. Aber wenn es mit Hilfe des Feedbacks mal gelingt, Mißverständnisse aus der Welt zu schaffen, freuen wir uns um so mehr. So geschehen gerade jetzt: In der letzten Ausgabe (ASM 11/93) klagte Florian Sibus über Ärger mit einer Software-Bestellung bei einem Mainzer Versand; dessen Namen wir nicht genannt haben. Der entsprechende Versender meldete sich bei Florian und schaffte das Mißverständnis schnell, unbürokratisch und großzügig aus der Welt. Ihr seht also: Auch das gibt's noch. Mußte doch mal gesagt werden, oder?

sz)

Amiga 1200

Ich habe in der Ausgabe 9/93 den Bericht über den Amiga 1200 gelesen. Und da ich mich schon länger mit dem Gedanken trage, meinen 500er entweder aufzurüsten oder zu verkaufen, kam mir der Bericht eigentlich gerade recht. Ich habe allerdings drei zusätzliche Fragen, die in dem Artikel nicht beantwortet wurden.

1. Mir ist zu Ohren gekommen, daß die Verarbeitung des 1200ers stark vom 500er o.ä. abweicht. Zum Beispiel soll angeblich kein einziger Chip mehr auf der Platine gesockelt, sondern aus Ersparnisgründen nur noch festgelötet sein. Das würde ja im Falle eines defekten Bauteils nach Ablauf der Garantiezeit bedeuten, daß die gesamte Platine ´ ausgetauscht werden müßte. Und ich nehme stark an, daß diese wohl nicht wesentlich unter dem Neupreis des kompletten Rechners zu haben sein wird. Was wißt Ihr darüber?

2. Ich wüßte gerne, ob es möglich ist, in den 1200 auch 3,5-Zoll-Festplatten intern einzubauen, weil diese preislich ja enorm unter den 2,5-Zoll-Harddisks liegen. Würde das Platzangebot im Rechner ausreichen, und wäre die Stromversorgung adäquat? Wenn nicht, gäbe es eine Möglichkeit, eine 3,5-Zoll-Festplatte ohne großen Aufwand extern anzuschließen?

3. Was wißt Ihr über Turbokarten für den 1200er? Gibt es welche, und kann man sie ohne großen Aufwand installieren?

Torsten

(Anm. d. Red.: 1.) Der A1200 benutzt eine relativ neue Chip-Technologie, genannt SMD – (S)urface (M)ounted (D)evices – frei übersetzt: Auf der Oberfläche montierbare Bauteile. SMD-Chips und aktive/passive Bauteile werden direkt auf die Leiterbahnen gelötet. Der Vorteil: Die Bauteile sind sehr klein. Der Nachteil: Heimwerker mit einem Lötkolben von der Größe eines Hähnchenrösters haben keine Chance mehr. Geht irgend etwas kaputt, wirst Du Deinen zukünftigen A1200 in einen Fachbetrieb geben müssen. Allerdings kann man ja auch anständig mit den Geräten umgehen, gelle? Je nach Schaden kann die Reparatur natürlich gefährlich nahe an den Neupreis heranrücken.

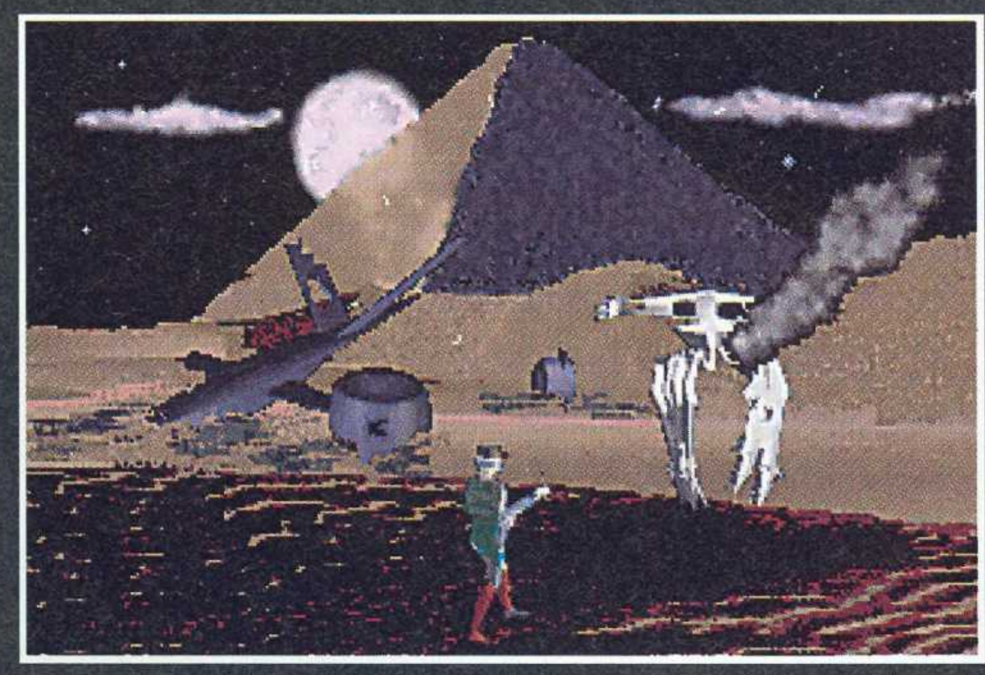
2.) Ja, es geht. Es gibt 3,5-Zoll-Platten, die in den 1200er passen – allerdings darf dann keiner mehr laut atmen... In meinem 1200er befindet sich eine 120er-Connor-Platte, die gegenüber dem Disk-Laufwerk am PCMCIA-Anschluß liegt. Das wird verteufelt eng, allerdings laufen Rechner und Platte bisher sehr gut. Auch Wärmeprobleme gibt es nicht – seltsamerweise.

3.) Ein lautes "Ja" auch hier. Obwohl der 68EC020 nicht gerade langsam ist, gibt es von diversen Anbietern Turbo-Karten, bestückt mit 68020, 030... – und gerüchteweise habe ich letztens auch was von einer 040er gelesen. Aber – da lohnt sich von den Kosten her schon die Anschaffung eines A4000/030.

jb)



Wochenlang haben sich Software-Hersteller aller Länder bemüht, fast ausschließlich gute Qualität abzuliefern. Fast wäre es um den Flop des Monats geschehen gewesen. Bis zu dem denkwürdigen Tag im Frühherbst, als TERMINATOR 2 – CHESS WARS bei uns landete.



▲ *Eine der Animations-Einlagen: das kommt vom vielen Rauchen...*

Terminator 2 - Chess Wars

PC (386, VGA, unterst. Soundkarten), **ca. 130 DM**, Hersteller: **Capstone**, USA, Muster von: **Die Cassette**.



Insalata Mista, Baby!

Der teuerste Film aller Zeiten, Terminator 2, diente bekanntlich als Vorlage für etliche Spiele auf Heimcomputern und Konsolen. Daß Capstone daraus auch noch ein Schachspiel machte, ist angesichts des Ergebnisses unverzeihlich. Terminator 2 – Chess Wars ist im Grunde genommen nix anderes als *Battle Chess*, in diesem Fall für Arme.

Die Motivation, das Terminator-Schach zu spielen, ist so groß wie die, stundenlang das Muster einer Rauhfasertapete zu studieren.

Dabei weist das Programm in der höchsten von fünf Schwierigkeitsstufen sogar eine recht beachtliche Spielstärke auf. Das ist aber auch schon der einzige Vorteil. Ansonsten gibt es nur Lowdarks (Gegenteil von Highlights, oder?). Dreidimensionale Darstellung ist was Feines, wenn sie aber dazu führt, daß ich nach ein paar Zügen nicht mehr erkennen kann, wo welche Figur steht, und ich schlichtweg aufs Raten angewiesen bin, ist der Spielzweck verfehlt. Auf eine zweidimensionale Darstellung wurde intelligenterweise verzichtet. Die "schwarzen" Figuren sind zur Abwechslung in feinstem Grau (Achtung: geniale Idee!) vor grauem Hintergrund gezeichnet. Das Ganze in Landschaften, die man sich anfangs oder zwischendurch selbst aussuchen kann. Oder man läßt es bleiben, der Unterschied ist ohnehin gering. Es gibt selbstverfreilich auch mehrere Figurensätze, einer häßlicher als der andere.

In puncto Steuerung stellt das geplagte Auge eine Verschlechterung fest: Vorbei sind die Zeiten, als man mit der Maus auf eine Figur klickte und diese auf das nächste Feld zog. Jetzt wird das Feld der Figur angeklickt, dann das, wo sie hin soll, und schließlich bewegt sich das gute Stück in einem Tempo, das stark nach Rennschnecken-Wettbewerb in der Trostrunde aussieht. Also schnell das "Gleiten" abgeschaltet! Daß man auch per Tastatur eingeben kann, wo es hin gehen soll, sei nur am Rande erwähnt.

Kommt es einmal zum Schlagabtausch, so sprüht der Angreifer Funken (kann man abstellen), es entsteht ein "Blob", und die beiden Figuren finden sich in einer von mehreren Endzeitgegenden wieder, wo Ballermann und Söhne regieren. Damit die Käufer sich bestimmt nicht ein einziges Mal freuen, ist auch diese Sequenz von auffälligem Ruckeln begleitet.

An dieser Stelle wundere ich mich, daß ich nix höre... – also mal kurz gecheckt, was das Programm sagt. Wieso denn "No Sound"? Ich hatte doch die richtige Karte eingegeben, als ich das Proggi installierte. Auf Mausdruck erfahre ich, daß ich gar keine Soundkarte installiert hätte. Ach! Später schaffte ich es, dem Game wenigstens ein paar Quiekslaute zu entlocken. Von Musik blieb ich aber Gott-sei-Dank-leider verschont.

◀ *Es darf geruckelt werden*

Ich verkneife es mir, auf irgendwelche anderen Feinheiten des Games einzugehen, denn es gibt keine Feinheiten. Sogar das Menü wurde aus Vorgängern übernommen. NEU ist die Spielidee ohnehin nicht, denn das bereits genannte *Battle Chess* bietet actionreiche Damenkämpfe (nicht, was Ihr jetzt denkt). Außerdem ist T2 schon längst gegessen.

Legt man dann noch zugrunde, daß T2CW schlappe 130 Piepen kosten soll, was im Vergleich zu anderen, wesentlich besseren Games total überhöht ist, kann es für dieses Teil nur ein Urteil geben: Die Todesstrafe! ■

kate



HEECHEE SAGA, TEIL 2

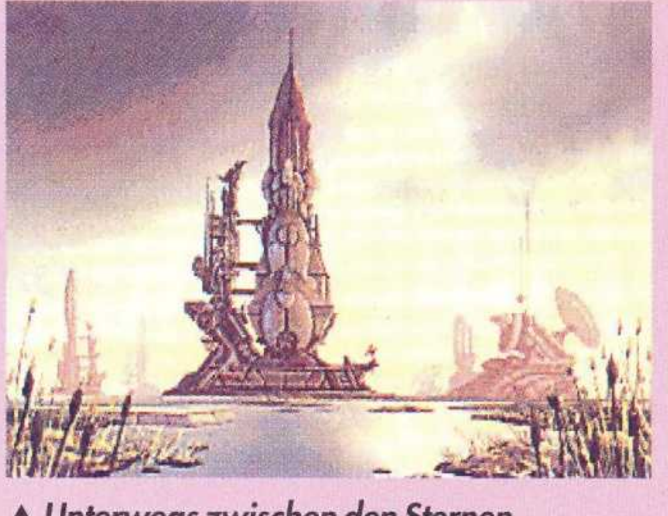
Frederik Pohls Gateway ist zum zweiten Male auf dem PC erschienen. Die Fortsetzung des gleichnamigen Computerspiels nennt sich HOMEWORLD.

Gateway II – Homeworld

PC *(VGA, 8 MB auf Festplatte)*, **ca. 90 DM**, Hersteller: **Legend,** USA, Muster von: **Die Cassette**.

ASM HIT

Nachdem man gut erhalten als reicher Prospektor von seinen Ausflügen im Spiel Gateway zurückgekehrt ist, genießt man das Leben so, wie es (dank 50 Mio. Dollar) ist. Über die Unruhen auf der Erde, die sich durch das Auftauchen eines riesigen Gebildes in der Umlaufbahn des Pluto und einer dadurch entstandenen Sekte ausgebreitet haben, ist man so lange nicht in Sorge, bis sich plötzlich ein Regierungsbeamter meldet und jemanden sucht, der einen Botschafter zu diesem fremden Gebilde bringt. Plötzlich wird die Sache gefährlich, und es wird gemeuchelt und verfolgt. Wie sich das Ganze weiterentwickelt und wie man wieder zum Prospektor, Entdecker, Schatzjäger und Retter der Menschheit wird, das wird ganz hervorragend durch **Gateway II – Homeworld** gezeigt. Neben den tollen Grafiken (Super-VGA lohnt sich!) spielt sich alles wieder als Textadventure ab, das aber neben komplexen Sätzen auch Mausklicks als Befehle anerkennt.



▲ *Unterwegs zwischen den Sternen...*

Die Story hält sich an die Umgebung von Pohls Romanen: So kommen auch im zweiten Teil die Heechees (die "Guten") und die Assassins (die "Bösen") vor. Diesmal sucht man nach der Heimstatt der Heechees, die bisher als ausgestorben galten, aber lebendiger sind, als man denkt..

Gateway II – Homeworld ist eine gute Weiterführung des Themas Textadventure. Übersichtlich, gut durchdacht und ebenso zu spielen, mit toller Grafik unterlegt... Welch ein Glück, daß jetzt die Herbsttage wieder beginnen. Mit knapp 8 MByte benimmt sich Homeworld sogar ganz nett zur Festplatte, und es reichen 580 KByte RAM, die man mittels Aufräumen und Entfernen diverser TSRs auch unter älteren DOS-Versionen bequem erreicht. ■

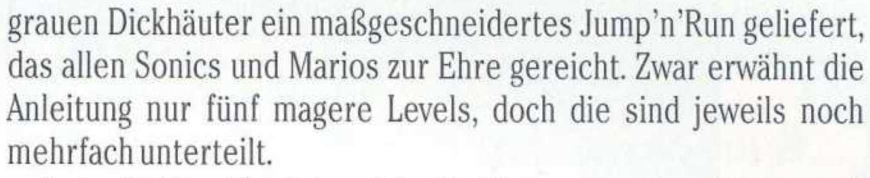
jb

Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	11
Steuerung:	10
Handlung:	11

Ottis langer Rüssel

Ottifantenkönig Waalkes holt zum großen Schlag aus: Seine Rüsseltiere sollen als Zeichentrick und Computerspiel die Welt erobern. Als Jump'n'Run aus Sonics Dunstkreis sind sie schon da.



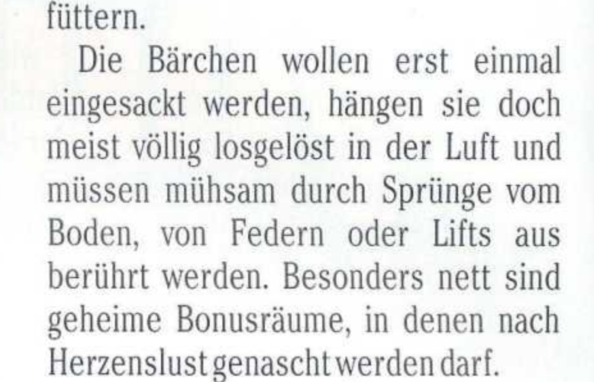
THE OTTIFANTS

Game Gear, **79,95 DM**, Hersteller: **SEGA/Ottifant Productions**, 22085 Hamburg, Muster von: **Hersteller**.

Niedlich sind sie, so richtig niedlich. Mehr eine Mischung aus bierbäuchigen Mittvierzigern und zu groß geratenen Ameisenbären, sind die kleinen Elefanten aus Otto Waalkes' Gehirnwindungen die großen Sympathieträger. Ein Computerspiel, daß diese Wesen zu den Stars macht, muß deshalb ganz genauso humorig sein.

Und das ist es dann auch. Schlicht als The Ottifants betitelt, bekommen die grauen Dickhäuter ein maßgeschneidertes Jump'n'Run geliefert, das allen Sonics und Marios zur Ehre gereicht. Zwar erwähnt die Anleitung nur fünf magere Levels, doch die sind jeweils noch mehrfach unterteilt.

Jedes Sublevel bietet andere Plattformen, andere (wenn auch recht seltene) Backgrounds und dazu noch ein ganzes Arsenal von knubbeligen Kleinstlebewesen, die den kleinen Ottifanten-Helden kräftig in den Bauch zwicken. Dieser kennt nur ein Ziel: den Papi suchen und von Aliens befreien. Da reicht es aber nicht, einfach nur das Levelausgangstürchen zu suchen. Vorher muß noch eine bestimmte Anzahl von Bärchen eingesammelt werden, um eben jenes Türchen zu füttern.

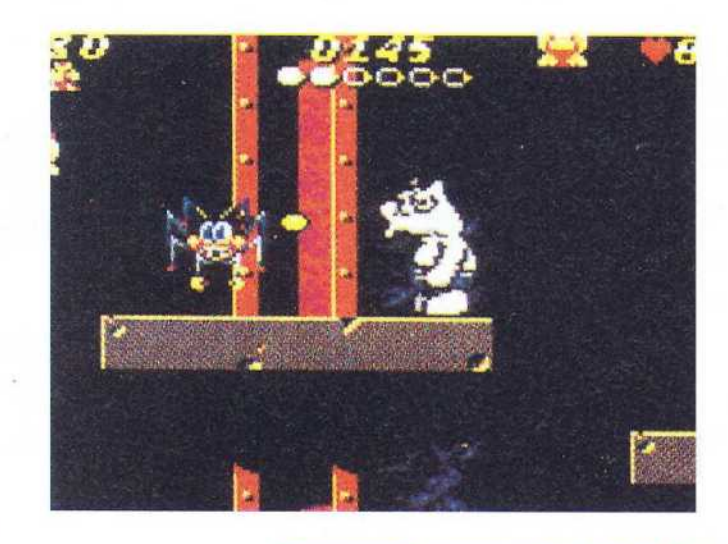


Die Bärchen wollen erst einmal eingesackt werden, hängen sie doch meist völlig losgelöst in der Luft und müssen mühsam durch Sprünge vom Boden, von Federn oder Lifts aus berührt werden. Besonders nett sind geheime Bonusräume, in denen nach Herzenslust genascht werden darf.

Doch angenehme Überraschungen dieser Art sind selten. Meistens hat man ganz schön mit üblen Viechern zu kämpfen, die man durch gezieltes Spucken oder Werfen von Gegenständen erledigen kann. Noch größere Mühsal – und das völlig unnötig – entsteht durch den hektischen Spielablauf. Das Scrolling ist zwar flüssig, aber viel zu fix. Und was die Springerei angeht: Der Ottifant ist zwar ungeheuer beweglich und kann sogar in der Luft noch die Richtung ändern, aber auch er bewegt sich zu schnell.

Letztlich tut das aber der Qualität des Spiels keinen Abbruch. Dafür gibt es einfach zu viel zu entdecken.

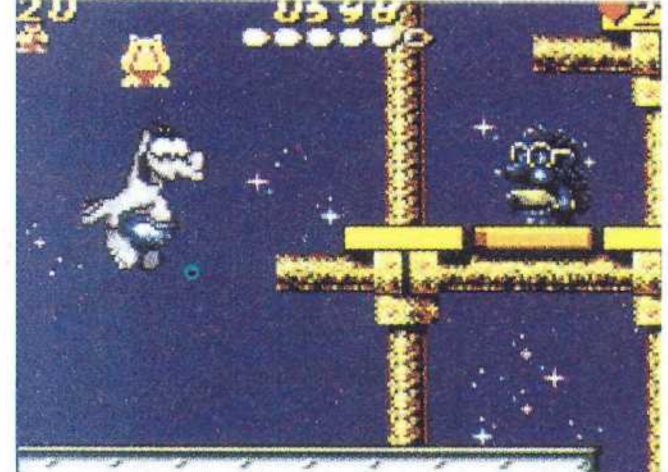
msu



◄ *Da spuck' ich drauf*



► *Ein Päuschen in Ehren*



◄ *Auf zum Rüsselrekord*

Klaus meint:

Ich kann Michael nur zustimmen: Die Erwartungen, die wir in die Ottifants setzten, wurden erfüllt. Klar, daß die Knuddelfiguren des Ostfriesen Otto Waalkes auch ohne unsere Wertung auf den Sega-Konsolen und Handhelds Furore machen werden. Die wahre Qualität des Spiels zeigt sich – wie so oft in diesem Genre – erst in höheren Levels, was wiederum ein doppelter Anreiz sein sollte, es ganz durchzuspielen. Kleiner Tip: Ihr solltet die Anzahl von mutigen Sprüngen in unbekannte Tiefen möglichst gering halten, denn oft – sehr oft – wartet unten kein Bonus, sondern ein ziemlich spitzer Dorn, der die Ottifanten in Nullkommanichts zu Dünnhäutern macht. Viel Vergnügen!

»ELEFANTÖS«



Urteil: 9 — GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	9
Steuerung:	8
Dauerspaß:	9

Schnuckelsüß und quietschfidel: Die Ottifants sehen nicht nur gut aus, sie sind auch so!



Das nächste bitte!

X-MEN

Mega Drive, 99,95 DM, Hersteller: **SEGA**, Japan, Muster von: **SEGA** Deutschland.

Wieder einmal geht es um Comichelden mit Superfähigkeiten. Sie kämpfen gegen einen Oberbösewicht, der alle Computer durch gemeine Viren lahmlegen will. Das Spiel erscheint unter dem Namen X-MEN für das Mega Drive.

Was soll man über ein Spiel sagen, das weder originell noch ordentlich in Szene gesetzt ist? Man kann es natürlich totschweigen und anderen Spielern die Enttäuschung nach dem Kauf selbst überlassen. Oder man spricht eine Warnung aus, und im Falle von X-Men haben wir uns für diesen Weg entschlossen. Hier die Liste der Verfehlungen:

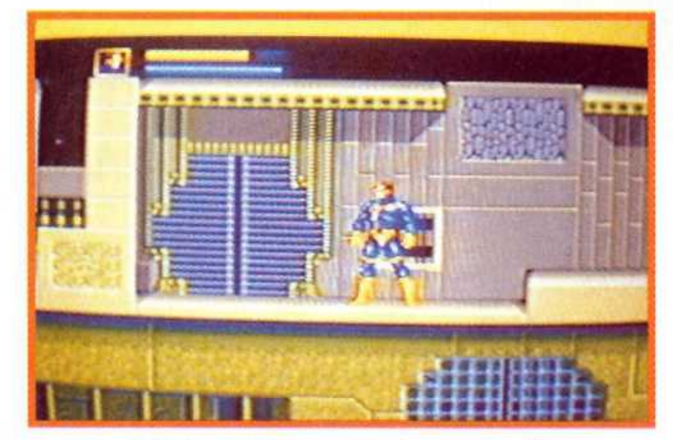
Die Superhelden sind animiert, als würden sie Schlittschuh laufen, die Hintergrundgrafiken sind schlicht langweilig. Sinn des Spiels ist es, sich über Plattformen bis zum Ende der Levels durchzukämpfen. Die Gegner, die Euch über den Weg laufen, beachtet man am besten gar nicht und eilt weiter. Das ist sicherer als zu kämpfen. Und die Obermotze zwischendurch kann man sowieso nur mit Magie kleinkriegen. Überraschungen im Spielablauf? Fehlanzeige.

Wenn man auf eine Plattform springt, sollte man auch darauf stehen bleiben. Denkste! Manchmal segeln die Super-Duper-Helden einfach durch die Plattformen hindurch in den Abgrund.

Zwei-Spieler-Modi bringen normalerweise eine Extraportion Spielspaß. Wenn aber Spieler 1 nicht weiter kann, weil Spieler 2 hinterherhängt, ist es vor allem bei solchen Spielen ärgerlich, in denen die beste Verteidigung die Flucht nach vorne ist. X-Men gehört in diese Kategorie...

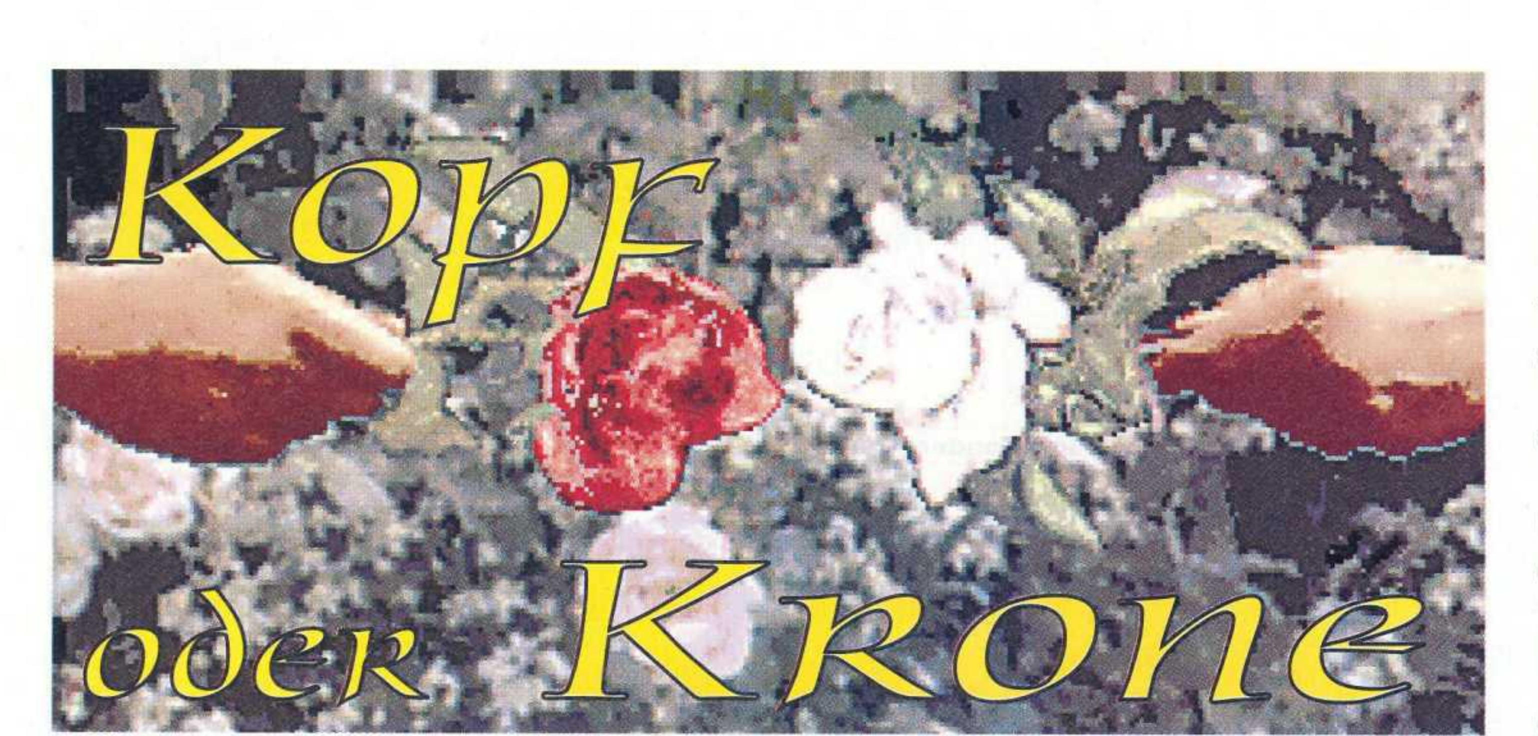
Paßworte, Highscoreliste und Continues sucht man sowieso vergebens. Aber die Motivation, ein Continue einzusetzen, würde sich auch dann in Grenzen halten, wenn es welche gäbe. Fürs Mega Drive gibt es wesentlich bessere Jump'n'Beat-Spiele. Das nächste bitte!

al/sma



▲ *Angriff der gähnenden Langeweile*





Rot und Weiß: Fast-Food-Fans denken an fritierte Kartoffelstäbchen, Fußballfreunde an einen Essener Verein, und nur eingefleischte Hobbyhistoriker erinnern sich bei diesem Stichwort an die sogenannten Rosenkriege. Um die aber geht es bei KINGMAKER.

Kingmaker

PC (mind. 286, VGA, Maus, ca. 5 MB auf Festplatte), **99,95 DM**, geplant für: **Amiga/ST**, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Selling Points**.

Ein 30jähriger Krieg um die englische Krone tobte im 15. Jahrhundert auf der britischen Insel und dem benachbarten Festland. Die Seitenlinien York ("Weiße Rose") und Lancaster ("Rote Rose") aus dem Königshaus Plantagenet stritten erbittert um die rechtmäßige Thronfolge. Adel und Klerus vereinigten sich in verschiedenen Interessengruppen ("Faktionen"), und jede favorisierte einen anderen Verwandten des letzten Herrschers. Den größten Einfluß hatten in diesen Jahren die Anführer der Faktionen, die über das Schicksal der Thronerben entschieden, denen sie Beistand gewährten.

Im Strategiespiel **Kingmaker** kommt Euch die Rolle eines solchen Anführers zu. Eure Aufgabe ist es zunächst, einen oder mehrere der möglichen Thronfolger in Eure Gewalt zu bekommen. Anschließend müßt Ihr einen Teil des Klerus auf Eure Seite ziehen, denn nur ein amtierender Erzbischof oder wenigstens zwei Bischöfe können Euren Kandidaten zum König krönen. Das geht aber nicht, wenn in der entsprechenden Seitenlinie ein anderer Erbe den Titel bereits innehat. Also gilt es als nächstes, Rivalen aus dem Weg zu räumen. Um Euer endgültiges Ziel zu erreichen, die absolute Herrschaft und die Unterwerfung der gegnerischen Faktionen, muß schließlich Euer Kandidat als einziger überleben.

Als Brettspiel gibt es Kingmaker schon seit Jahren, und als solches steht es in einer Reihe mit anderen Strategieknüllern wie Civilisation oder Diplomacy. Und es weist dieselben Probleme auf: Je mehr Leute mitspielen, desto mehr Spaß macht es, aber ein umfangreiches Regelgeflecht und die Spieldauer von nicht unter einer Stunde machen es schwer, eine größere Runde zusammenzubringen.

▲ *Fünf Minuten feige oder ein Leben lang tot?*

Das Computerspiel dagegen überwacht automatisch die Einhaltung der Regeln und liefert die "Mitspieler" gleich mit. Ein großes Plus: Bei Kingmaker verfolgen die elektronisch gesteuerten Gegner unterschiedliche Strategien, so daß selbst der Reiz der Vielseitigkeit, der Mehr-Personen-Spiele auszeichnet, nicht völlig verloren geht. Ein klarer Nachteil ist dagegen die mangelnde Übersicht; beim besten Willen gestattet ein Computermonitor nicht die umfassende Einschätzung der strategischen Lage, die auf einem großzügig bemessenen Spielbrett möglich ist.

Sorgfältig haben die Entwickler darauf geachtet, den Abwechslungsreichtum des Brettspiels zu erhalten und sogar zu steigern. So raffen immer wieder Epidemien einen Teil der mühsam versammelten Streitkräfte dahin, oder Stürme verzögern Schlachten und geben dadurch dem beinahe geschlagenen Gegner Gelegenheit, sich mit neuen Truppen für den nächsten Waffengang zu rüsten.

▲ *Wer zum Henker wird denn gleich den Kopf verlieren?*

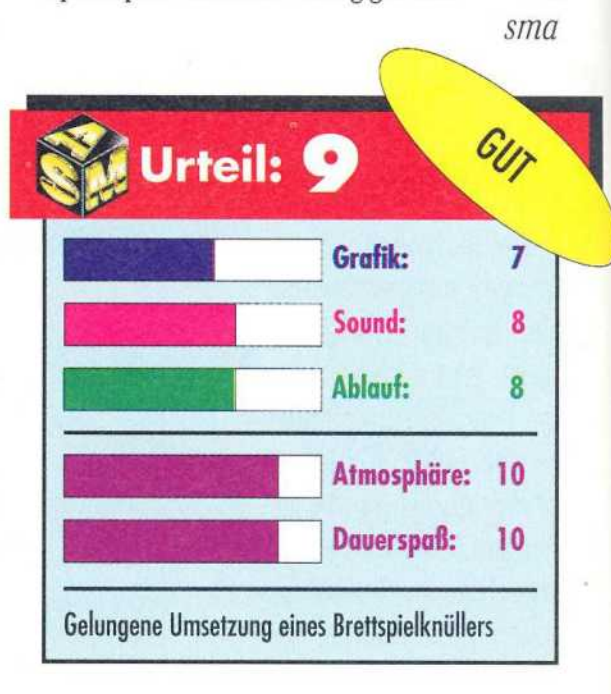


▲ *England-Frankreich 0:1*

Nach dem Kampf kann sich die siegreiche Partei durch die Hinrichtung gefangener Heerführer erbitterte Feinde unter den verbliebenen Mitgliedern der Faktion schaffen. Es ist aber auch möglich, Milde walten zu lassen und Begnadigungen auszusprechen. Dann besteht die Chance, daß sich unterlegene Adlige oder solche, die sich bisher neutral verhalten haben, der eigenen Sache anschließen.

Unter den War Games ist Kingmaker in puncto Moral nicht unbedingt eine rühmliche Ausnahme. Und doch: Fragwürdiger als Risiko oder Stratego ist's meiner Meinung nach nicht, und so lasse ich ohne schlechtes Gewissen den Spielspaß den Ausschlag geben. ■

sma



Point of No Return

BURNTIME

PC (386, unterst. AdLib, SoundBlaster, Maus), **120 DM**, Hersteller: **Max Design**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Eine düstere Zukunft zeichnen uns die Programmierer des österreichischen Software-Labels Max Design mit Burntime auf.

Hierzulande wurde Max Design durch die sehr gute Handelssimulation 1869 bekannt. Diesmal haben die Entwickler sich ein recht brisantes Thema vorgenommen: die Zeit nach einem atomaren Holocaust mit all seinen fürchterlichen Auswirkungen. Entsprechend düster ist auch das Szenario, das sich nach der Installation auf dem Bildschirm darbietet.

Du findest Dich im Chaos der Endzeit wieder. Die Landschaft um Dich herum könnte trostloser wirklich nicht sein. Dein vordringliches Ziel ist es, Dich als Überlebenskämpfer gegen Mutanten und andere finstere Gesellen zu beweisen und am Leben zu bleiben.

Doch nicht nur zwei- oder mehrbeinige Gefahren warten auf Dich: Auch die Natur ist gegen Dich, und ständig bist Du auf der Suche nach irgend etwas Eß- und Trinkbaren. Beim Essen kannst Du Dein zimperliches Gehabe ruhig vergessen. Meist füllen Würmer und Maden Deinen Speisezettel; wenn's gut läuft, findest Du auch mal eine schmackhafte Ratte, die den Magen besser füllt.

Du bewegst Dich in Burntime auf einer scrollenden Landkarte durch die Ruinen der ehemals blühenden Städte und Dörfer. In den Ortschaften kannst Du ein Lager aufschlagen. Um dieses Lager und den dazugehörigen Ort zu schützen, mußt Du vorher einige Leute anheuern, die die Wächteraufgabe übernehmen. Gleichzeitig helfen sie Dir bei lebensnotwendigen Dingen wie dem Graben nach Wasserquellen oder der Nahrungsmittelproduktion.

Jeder Helfer will natürlich auch seinen verdienten Lohn. So mußt Du Dich auf die manchmal recht beschwerliche Suche nach den gewünschten Utensilien machen: Der eine will 'ne Schlange, und ein anderer... – Ihr wißt Bescheid!

Auf Deinen Reisen schlägst Du so Lager um Lager auf und versuchst, entsprechend viel Gelände zu kontrollieren. Ein kleiner Tip am Rande: Du solltest wirklich alle möglichen Unterkünfte und sonstigen Sachen näher unter die Lupe nehmen. Es findet sich überall Nützliches, das entweder zusammengebaut werden kann oder aber als Tauschmittel dient; Geld spielt dagegen überhaupt keine Rolle. Das Wichtigste in Burntime sind Waren und Lager. Kontrollierst Du mehrere Lager und Ortschaften, so nimmst Du direkten Einfluß auf die Straßen, die daran vorbeiführen, und auch auf die in der Nähe gelegenen Städte.



▲ *Hier gibt's sogar noch Pubs!*

Überhaupt stellen die Städte Ausnahmeorte dar: Dort wird nicht gekämpft, sondern Du findest so wichtige Dinge wie Händler, Ärzte, Kneipen, Restaurants (wo Dich manchmal so was Leckeres wie "Ratte à la Cuisine" erwartet). Da selbst der Beste nicht in Frieden leben kann, mußt Du immer darauf achten, bei Deinen Lagerbesatzungen eine ausgewogene Mischung aus Kämpfern, Technikern und auch Ärzten zu haben, damit sie sich gegen die Gegner zur Wehr setzen können.

Mit diesen Hinweisen bist Du nun gewappnet, um Dich der Herausforderung zu stellen: Wie überlebe ich im Chaos am besten? Sei aber vor diversen verseuchten Kötern auf der Hut, nimm immer genügend Vorräte mit, und fürchte die Zerlumpten!

Burntime ist ein gelungenes Strategiespiel, das auch Einsteigern in das Genre gerecht wird. Jedoch sollte man für dieses Spiel schon eine Vorliebe für Schwarzen Humor englischer Prägung haben. Besonders gelungen ist auch das umfangreiche Handbuch. Die Schwierigkeitsstufen sind wählbar. Bei längerem Spielen nimmt allerdings der Spielspaß etwas ab, da nur ein Szenario vorgegeben ist.

vb



▲ *Merkwürdige Gestalten zwingen Dir ein Gespräch auf*



▲ *Wen hat denn der gerade abgeschlachtet?*



Urteil: 9 — GUT

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	9
Handbuch:	10
Humor:	10

Zum Hit fehlt eigentlich nur ein wenig mehr Abwechslungsreichtum


P U G G S Y
Eine Schönheit ist Puggsy nicht, aber in punkto Intelligenz ist er seinen Zeitgenossen haushoch überlegen.
Diesmal allerdings braucht er Hilfe. Seines Raumschiffs beraubt, ist er buchstäblich auf einem entfernten Planeten gestrandet und muß nun 17 verschiedene Ebenen durchqueren. Sie alle sind vollgepackt mit kniffligen Rätseln, schwierigen Proben und Horden von feindlichen Außerirdischen. Mit Hilfe des einmaligen TOI-Systems (Totale Objekt-Interaktion) mußt Du ihm helfen, sein Schiff wiederzufinden und nach Hause zurückzukehren.
Mit irren Grafiken, toller Musik und einer kompletten Junioren-Sektion für unsere jüngeren Spieler – Puggsy, der Orangefarbene, ist auf Deine Hilfe angewiesen.
PS: In Anerkennung des Umstandes daß er einfach nicht schlau genug ist, hat Michelangelo für dieses Abenteuer seine Teilnahme abgesagt.
92% Sega Magazin
90% Megadrive Adv. Gaming
90% Mega Tech
91% Sega Mean Machines
MAN MUß ZWAR KEIN GENIE SEIN, ABER SCHADEN KANN ES NICHTS.
PUGGSY WAS HERE
AMIGA, MEGA DRIVE UND MEGA CD.
PUGGSY
PSYGNOSIS
UNITED STATES OF PSYGNOSIS

Ancos neuester Kick-Off-Streich ist da: Fußball und Business pur wird geboten. Und das unter einem Namen, der für Qualität bürgt – kein Geringerer als Kalle Rummenigge führt durchs Geschehen.

▲ *Der Ball ist immer noch rund...*



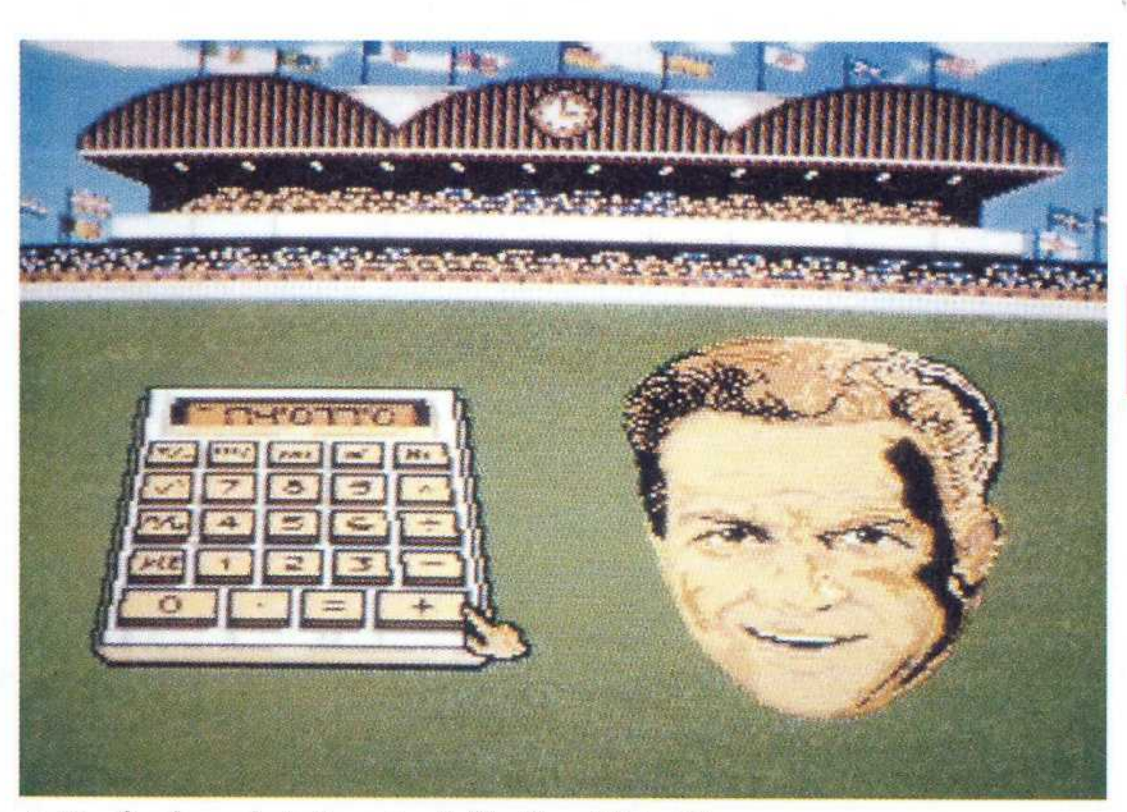
In Branchenkreisen galt **Anco** bislang als die "One-Shot-Company". Will heißen: Außer einem Glücksfall namens *Kick Off* waren Hitprodukte rar gesät. So hielt man sich an das Bewährte und vermarktete *Kick Off* bis zum Geht-nicht-mehr. Der neueste Schlag aus dem Kick-Off-Universum: Altmeister Karlheinz Rummenigge managt jetzt die Zwergen-Teams!

Wo geballte Fußballer-Erfahrung auf ein schnödes Computerspiel trifft, ist ein neuer Name nur recht. Deshalb heißt das Ganze auch nicht "Kick Off Player Manager", sondern – der geneigte Leser weiß es längst – **Rummenigge Player Manager**. Doch siehe da: Hat man das SNES samt Modul erst mal angeschaltet, verrät ein kleines Logo neben Kalles Konterfei, daß es doch wieder das altbekannte Spielchen ist, das da auf dem Schirm flackert.

Klickt man nämlich das Kick-Off-Icon im Hauptmenü an, geht's sofort auf den Rasen. Immerhin: *Kick Off* war, ist und bleibt ein tolles Fußballspiel. Die Animationen sind rasant, die Ballführung und das Schußverhalten realistisch. Dazu gibt es noch diverse Ecken-Varianten und – selbstredend – eine Fülle von Aufstellungs-Möglichkeiten.

Doch mit Rummenigge als Galionsfigur muß mehr drin sein: Manager-Features sorgen jetzt für Spannung zwischen den Spieltagen. Auf dem Schleudersitz eines Managers lebt es sich in dieser Simulation ganz nett. Das Herumgammeln in muffigen Büros ist out, denn jetzt greift der Manager selbst ins Geschehen ein. Zwar gestattet das Programm auch Voyeuren, dem Spiel einfach zuzuschauen oder gar nur auf das Endergebnis zu warten. Aber wer will das schon? Für den ehrgeizigen Clubchef steigen die Chancen für den Aufstieg in die erste Liga nämlich ganz erheblich, wenn er das eigene Können auf dem Rasen einsetzt.

So nebenbei darf man aber das Wohl und Wehe der Mannschaft nicht vergessen. Verletzte Spieler müssen kuriert, Verträge verlängert oder gekündigt sowie neue Ballkünstler angeworben oder per Scout gesucht werden. Und mit dem Erfolg kommen die Sponsoren von ganz allein.



▲ *Kopfrechnen hat ein guter Fußballer nicht nötig*

Seltsam nur: Auf das Training wird beim RPM wenig Wert gelegt. Zwar werden die Spieler während eines Spieles müde, können sich verletzen oder im Laufe ihrer Karriere an Können zulegen – doch durch Training geschieht das nicht.

Dafür bietet Kalle Rummenigge dem gewieften Fußball-Strategen fein geschliffene Statistiken für die Entscheidungshilfe und sage und schreibe 26 verschiedene Manager-Szenarios, von denen **vor** Spielbeginn eines ausgewählt werden muß. Jedes Szenario setzt andere Akzente und bereitet damit andere Schwierigkeiten auf dem langen Weg zum Aufstieg. Und da dieser Marsch durch die Ligen und Cup-Wettbewerbe nicht an einem Tag erledigt werden kann, darf nach Herzenslust gespeichert werden. Diese Option ist wohl auch am genialsten gelöst: Gespeichert wird automatisch, wenn man das SNES abschaltet!

Anco hat sich da wahrlich selbst übertroffen. Als bloße Neuauflage hätte uns *Kick Off* wohl nur ein Gähnen entlockt, aber die fein sortierten Manager-Features sorgen für Spannung satt und bieten Dauerspaß für Monate. Kalles Comeback ist gelungen! ■

msu

RUMMENIGGE PLAYER MANAGER

SNES, ca. 120 DM, Hersteller: **Anco/Imageneer**, England, Muster von: **Softgold**.



Urteil: 9 – GUT

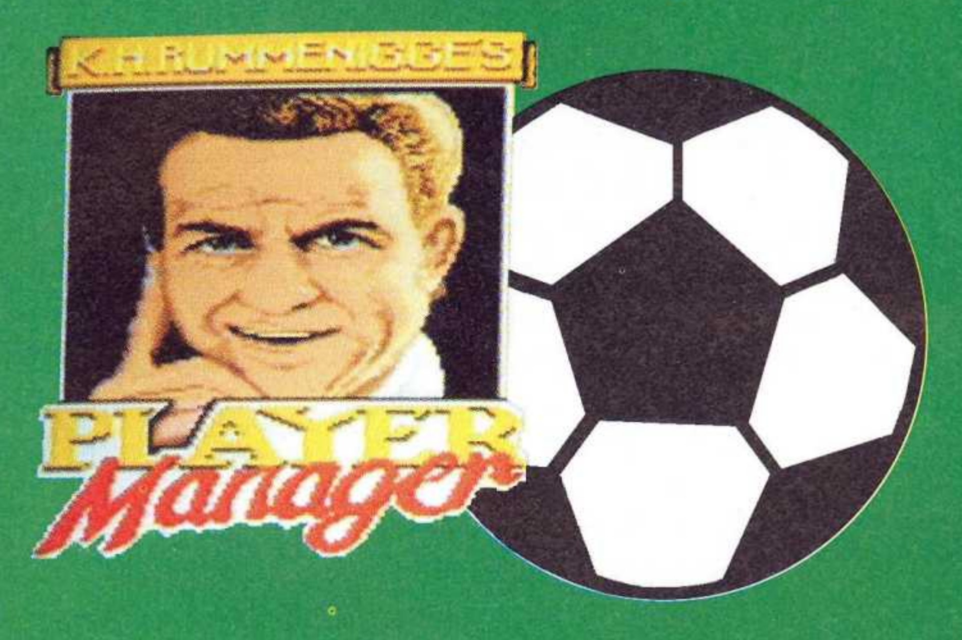
Kategorie	Wertung
Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	10
Realitätsnähe:	9
Dauerspaß:	10

Mehr als eine Neuauflage: Als Rummenigge Player Manager ist Kick Off einfach unentbehrlich!

Ein starkes Gespann:

DER RUMMENIGGE PLAYER MANAGER, DIE ASM UND SOFTGOLD

Gehört Ihr zu denjenigen, die begeistert mitmachen oder zuschauen, wenn das runde Leder rollt? Dann seid Ihr hier goldrichtig! Für Euch verlost die ASM zusammen mit SOFTGOLD:



**3 Fußball-Trikots,
5 Fußbälle
und
10 SNES-Module "Rummenigge Player Manager"**

Die wollt Ihr haben? Kein Problem: Wir fragen noch nicht einmal, wie es im ersten Halbfinale der vorvorletzten Weltmeisterschaft bei Halbzeit stand. Ihr müßt lediglich folgendes tun, um im großen Lostopf eine Gewinnchance zu ergattern:
Schickt einfach eine Postkarte mit dem Stichwort "Rummenigge" an: ASM, Postfach 870, 37258 Eschwege. Einsendeschluß ist der 6. Dezember 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Reich mir die Schaufel, mein Leben

Wir haben in Heft 9 schon über Millenniums neuesten Wurf geschrieben. Nun ist er da und dazu noch in mehrfacher Ausfertigung: Diggers – keiner baggert so wie sie.

DIGGERS

Amiga 1200, A4000, CD32, ca. 90 DM, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Bomico**.

Noch mal kurz zur Story: Als Frischling im Job des Minenbesitzers kommt man zu der Ehre, ein paar Minenarbeiter anzustellen und diese dann bewaffnet mit Hacke, Schaufel, Dynamit und anderen wichtigen Utensilien auf Bodenschatzsuche in einem zugewiesenen Areal zu schicken.

Dort in einem Stück Land auf fernen, fremden Planeten läßt man seine Jungs erst mal graben, graben, graben. Je nach Herkunft haben die vier Hilfstruppen eine unterschiedliche Einstellung zu ihrer Arbeit: Die einen sind zwar immerzu fleißig, aber ellenlangsam, die anderen kämen eigentlich gut voran, wenn sie nicht dauernd an was anderes denken und deshalb mitten in der Arbeit plötzlich aufhören würden.

Wie dem auch sei, der Job als Minenbesitzer könnte eigentlich ziemlich ruhig sein, wenn da die lieben Nachbarminenbesitzer nicht wären. Frei nach dem Motto "Es kann der Schnellste nicht in Frieden graben, wenn es dem bösen Konkurrenten nicht gefällt" passieren die komischsten Sachen. Plötzlich wird ein Stollen überflutet (nein, nicht der vom letzten Weihnachtsfest!!!), oder zwei Arbeiter finden statt der erhofften Diamanten eine längliche Stange, die an einem Ende so komisch zischt und glüht, daß man glauben könnte, man habe es mit einer Bombe... – WAMMM!!!

Nicht nett, das Ganze, wirklich nicht, zumal im Inneren des Planeten ja weitere Gefahren lauern. Plötzlich stürzen zum Beispiel ein paar von den Jungs mitten in einen Säuresee, oder aber sie finden ein seltsames Ei, werden von diesem verschlungen, und nach fünf Minuten entsteht (nein, nicht die entsprechende Terrine, das gehört nicht hier hin) mit einem langgezogenen "Aaaah" ein grünhäutiges Monster, das auch noch hinter dem Rest der Mannschaft herwetzt.

Mit Schaufel und mit Hacke...

Diggers ist ein feines Spielchen! Es macht richtig Spaß, sich wie ein Maulwurf durch den Boden zu graben, hier mal ein paar Diamanten, da mal ein Gerippe, dort mal ein minenarbeiterfressendes Ungeheuer zu treffen. Vor allem bringt es Freude, weil man sich mal so richtig von der fiesen Seite zeigen kann, ohne ein schlechtes Gewissen zu bekommen. Man darf seinem Mitspieler alles Erdenkliche antun, ob man nun dessen Arbeiter piesackt oder seine Stollen in die Luft sprengt beziehungsweise überflutet.



▲ Und ich sag' noch: Iß die Pilze nicht...

Die uns vorliegende Version für den Amiga 1200 gibt sich nicht nur farbenfroh, auch der Sound ist samt Soundefekten nicht von schlechten Eltern. Dazu kommt noch etwas, was von mir mit einem Extrapunkt bewertet wird: Diggers kann auf der Festplatte installiert werden (es benutzt den "Installer" und benötigt nicht mal viel Platz). Gespielt wird mit der Maus; alle Aktionen, auch das Tauschen der erbeuteten Edelsteine und das Kaufen von Zubehör, lassen sich durch einfache Klicks auf entsprechende Wahlfelder tätigen.



▲ Horch, was kommt von unten rauf?

...haut man auf die Wand!

Diggers ist mal wieder ein Spielchen, daß vor allem durch Spielwitz besticht. Wem die Schilderung von Dynamitexplosionen und in Aliens umgewandelten Minengräbern auf den Magen schlägt, dem sei versichert, daß ich alles andere als ein Mörderbube bin und sogar als scharfer Kritiker gelte, wenn es um Kampf- oder Kriegsspiele geht. Bei Diggers ist jedoch alles so abstrakt und comichaft, daß man kaum in Gefahr gerät, sich als Rambo zu fühlen. Außerdem kommt es hier wirklich auch auf ein wenig Glück und Geschick an, denn der Spielerfolg richtet sich nach dem Wert der Ausbeute, und wer die Vorgabe nicht erreicht, ist schnell wieder draußen.

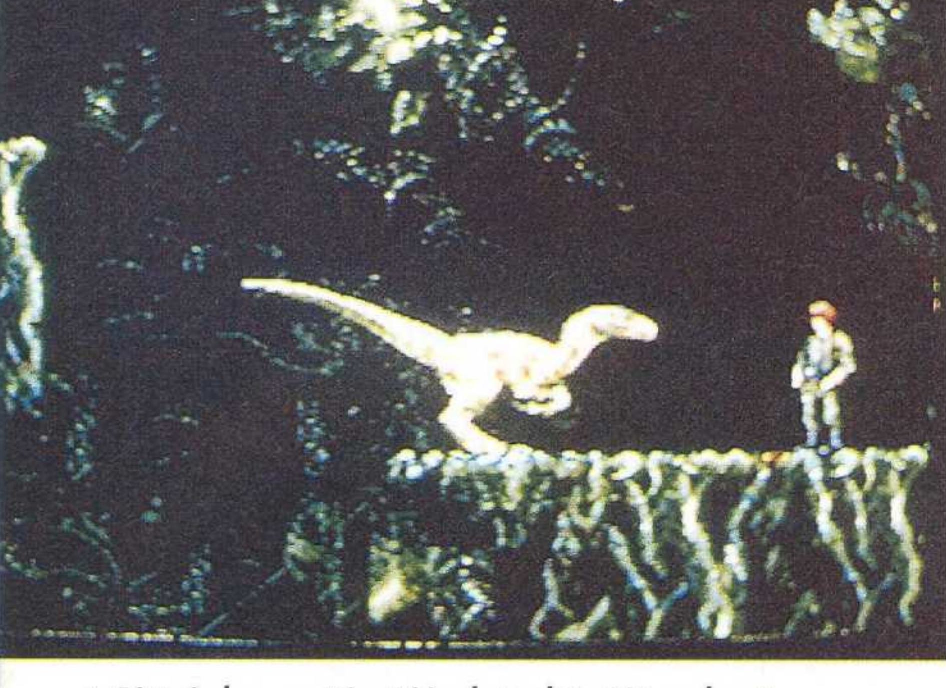
Diggers gibt es nicht nur in der A1200-Version, nach Informationen von Commodore liegt es dem CD32 auf CD bei. Wer Commodores Konsole kauft, kann also gleich loslegen. A1200- und A4000-Besitzer müssen es allerdings extra kaufen. Aber – es lohnt sich. Zwar reicht es nicht für das Game des Monats, aber einen Hitstern soll Diggers haben.

jb



Urteil: 10 GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	9
Spielspaß:	11
Atmosphäre:	10



▲ *Bist ein braver Dino! Machst schön Männchen! ...*

Saurierfieber

Die Sega-Version des Dinospektakels Jurassic Park hat außer dem Titel mit den von Ocean programmierten Nintendo- und Amiga-Fassungen nicht allzuviel gemein. Darum sind die Mega-Drive-Saurier einen eigenen Test wert und stehen nicht beim "Replay".

JURASSIC PARK

Mega Drive, **129,95 DM**, Hersteller: **SEGA**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Dinosaurier und Videospielekonsolen: Zwei Spezies, durch mehr als 65 Millionen Jahre voneinander getrennt, werden vom aktuellen Trend vereint. Nachdem schon das Intro auf die nervenzerfetzende Urzeitwelt eingestimmt hat, werdet Ihr zuerst von einer originellen Idee überrascht. Ob Ihr nämlich als Dr. Grant Dinosaurier jagt oder als Raubechse Velociraptor den Angestellten des Jurassic Park nachstellt, das bleibt Euch überlassen. Beide Möglichkeiten haben ihren eigenen Reiz.

In der Rolle des Forschers beginnt das Spiel im Halbdunkel des Dschungels – direkt vor dem Gehege des T. Rex, der schrecklichsten Bestie, die jemals die Erde bevölkert hat. Die düstere Grafik wird von Saurierschreien ganz hervorragend untermalt – besser hätte man die Stimmung des Films nicht einfangen können. Hinter jeder Ecke kann ein weiterer Saurier lauern. Wenn dann ein solches Monster, dessen Kopf ein Viertel des Bildschirms einnimmt, nach Grant schnappt und die Mauern des Kraftwerks durchbeißt, zuckt man unwillkürlich zusammen.



▲ *Auch heute noch kraftvoll zubeißen...*

▲ *Die Insel aus der Vogelperspektive*

Grant ist sportlich, kann springen und klettern. Doch die Waffen betäuben seine urzeitlichen Feinde nur für kurze Zeit, und bis zur Sicherheit des Besucherzentrums, das es zu erreichen gilt, ist es ein langer Weg.

Wählt Ihr die Rolle des Raptors, dann sehen die Feinde anders aus. Sie haben zwei Beine und tragen Gewehre bei sich. Doch Euer Maul ist groß. Menschen sind klein, kommen aber als Appetithappen gerade recht. Kleinere Saurier übrigens auch; der Stärkere überlebt. Die Levels sind ebenfalls anders aufgebaut, man kann schon fast von zwei Spielen in einem reden. Die Story des Films wurde stellenweise stark abgeändert. Aber man findet doch ständig alte Bekannte und zentrale Orte aus Steven Spielbergs Kassenschlager. Dem Grundprinzip nach ist es noch immer ein Hüpf-und-Baller-Spiel. Die einzelnen Levels sind aber abwechslungsreicher als erwartet, nicht nur, was die Grafik angeht, sondern auch durch den raschen Wechsel zwischen Action- und Strategiepassagen. Dennoch wirkt alles wie aus einem Guß. Soweit ist alles prächtig durchdacht und grandios in Szene gesetzt. Nur in punkto Spielbarkeit wurde geschlampt. Ob das daran liegt, daß man rechtzeitig zum Kinostart fertig sein wollte?

Verliert man ein Leben, wird man viel zu weit zurückgeworfen. Auch die Steuerung der jeweiligen Hauptfigur könnte besser sein. Man kann zwar mit den genannten Einschränkungen leben, aber ein Teil vom Spielspaß geht eben flöten. Eigentlich schade: Ohne diese Patzer hätte das Spiel auch qualitativ zum absoluten Hit werden können. ■

al/sma



Der Realität voraus

Seit "Jagd auf Roter Oktober" gab es immer wieder U-Boot-Simulationen, die mehr oder weniger auf dem technischen Know-how des Klassikers aufbauten. Bald soll es aber eine Innovation geben, die nur knapp an der Realität vorbeischlittert.

SSN21 Seawolf
PC, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

▲ *Eine Seefahrt die ist ...*

▲ *Moment mal ...*

▼ *– RRRUMMMS –*

▼ *... und Tschüß!*

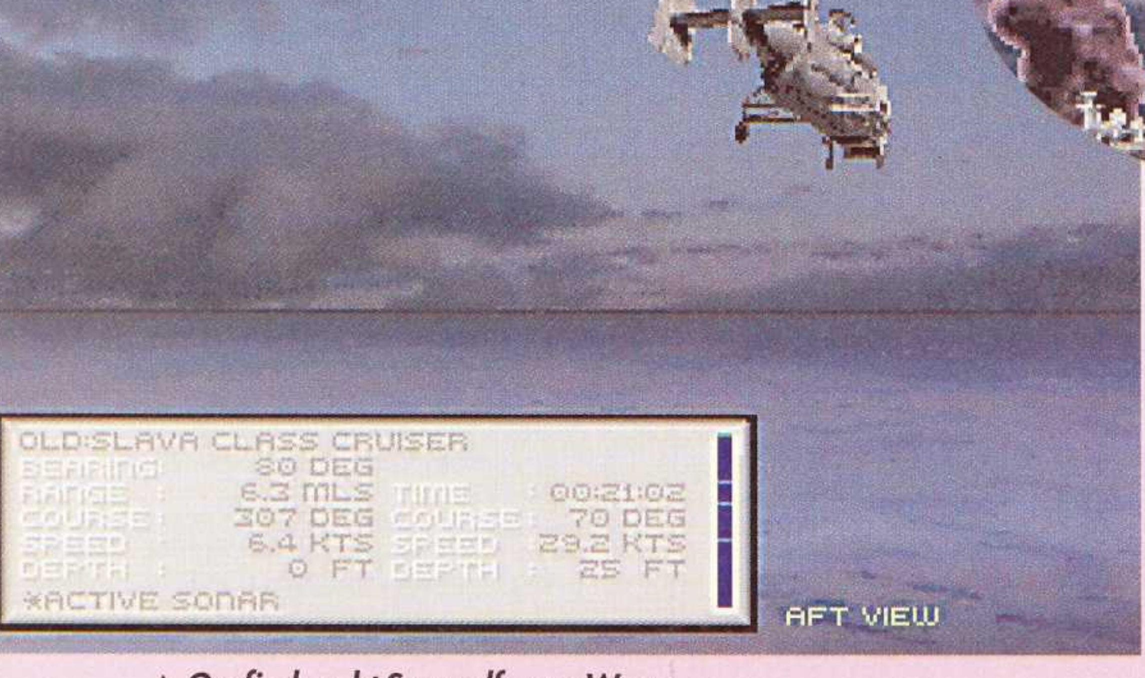
Um es gleich vorwegzuschicken: Das U-Boot SSN21 gibt es nicht. Es existiert lediglich auf dem Papier in einer Schublade des amerikanischen Verteidigungsministers. Eben dieses SSN21 (auch Seawolf genannt) sollte zur Zeit des kalten Kriegs die stärkste und beste Waffe auf den Weltmeeren werden. Es sollte dreimal so effektiv sein wie sein Vorgänger 688. Die Ausrüstung hätte aus Harpoons, Tomahawks, Mark 48 ADCAP Torpedos und Minen bestanden.

Die Welt hat sich verändert. Den Warschauer Pakt gibt es nicht mehr, und die Bösewichter haben nun ein anderes Gesicht. Deshalb taucht der Seawolf auch nur auf dem Bildschirm. Kommandant wird der Spieler, der Unholden aus der computergesteuerten Kategorie ein Seebegräbnis erster Klasse spendieren darf. Technisch ist das Programm extrem aufwendig und realitätsnah, so daß eine ordentlich lange Einarbeitungszeit zum Pflichtprogramm gehört. Allein die Bedienung des Sonars setzt fast einen Lehrgang voraus. Mehr als 40 verschiedene Schiffstypen können geortet und bestimmt werden. Das Liebesspiel von Delphinen wird dann ebenso für Verwirrung sorgen wie Minenexplosionen und sinkende Schiffe. Sollten während der Reise des Seawolf Probleme auftauchen, melden sich die Chiefs der 32 Köpfe zählenden Crew und geben ein Statement zur Lage.

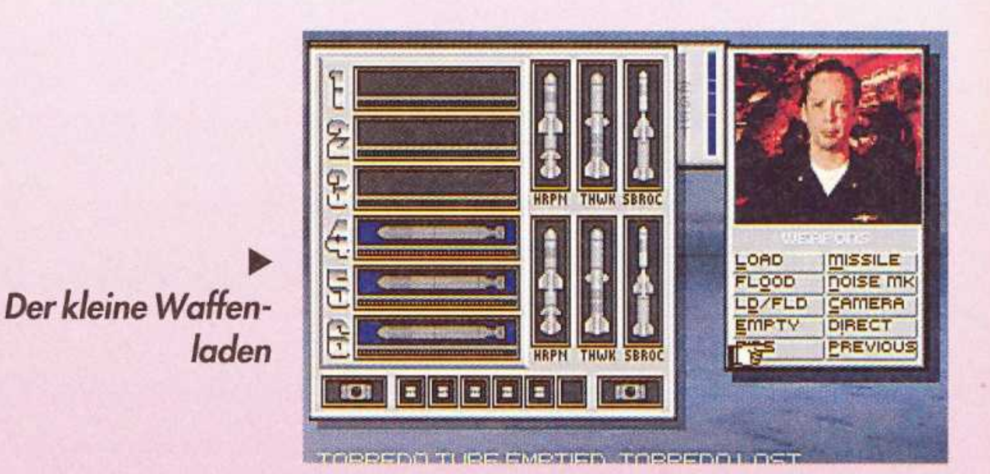
In Sachen Grafik sprechen die Screenshots wohl eine eindeutige Sprache – knapp am Film vorbeigeschlittert. Ob nun Ententeich, Atlantikdünung oder fetziger Herbststurm, der Monitor bietet erstaunliche Bilder. Gespielt wird das Game in Einzelmissionen oder in einer ganzen Campaign. Die volle Unterstützung von 16-Bit-Stereo-Soundkarten wird vom Hersteller Electronic Arts versprochen.

Wer will bei derartigen Ankündigungen eigentlich noch vor einem Film wie "Das Boot" hocken bleiben? Wartet lieber auf das neue Spiel, dann könnt Ihr selbst Eure Hand ans Periskop legen und Euch dem Spiel der Wellen ergeben. ■

cus

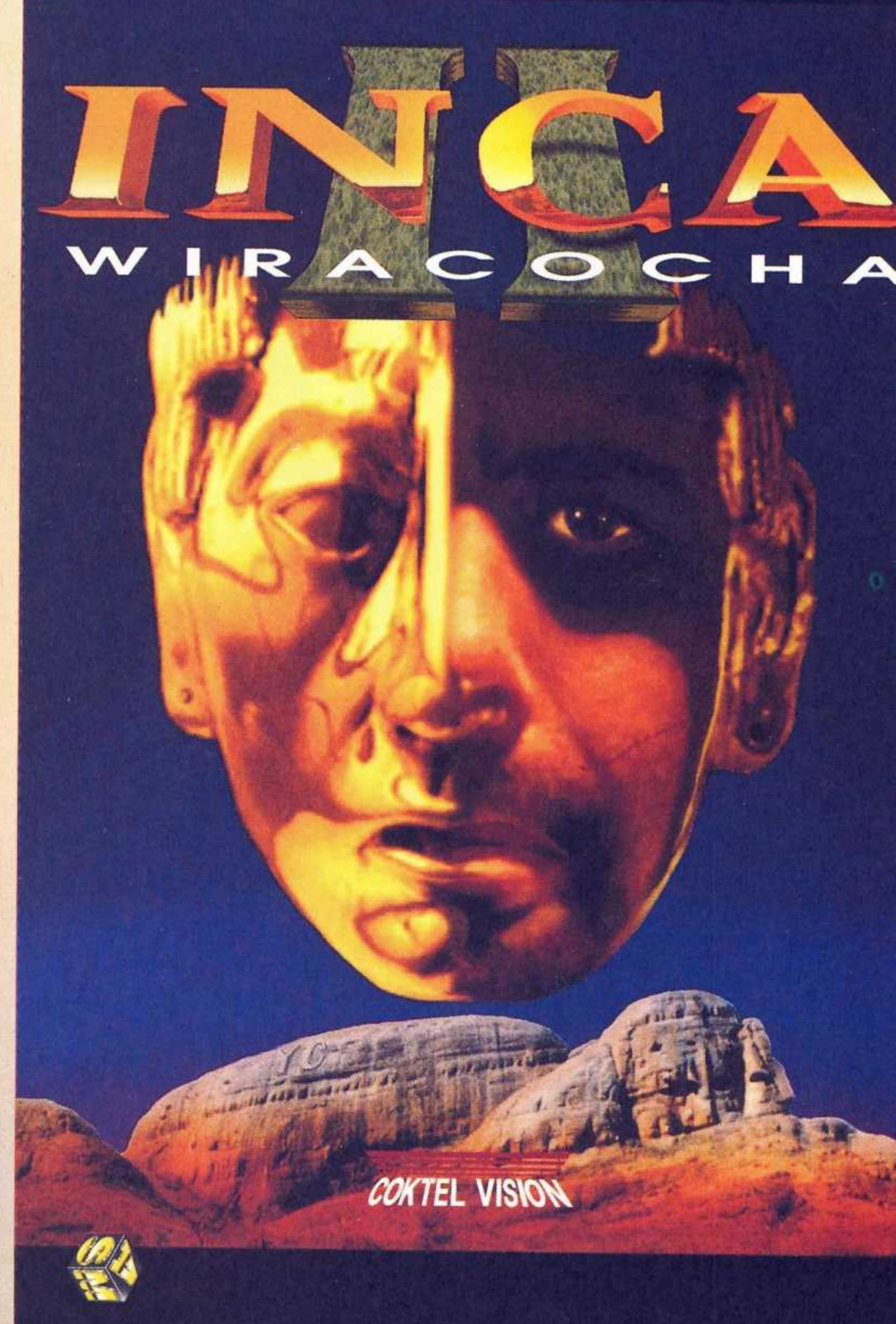


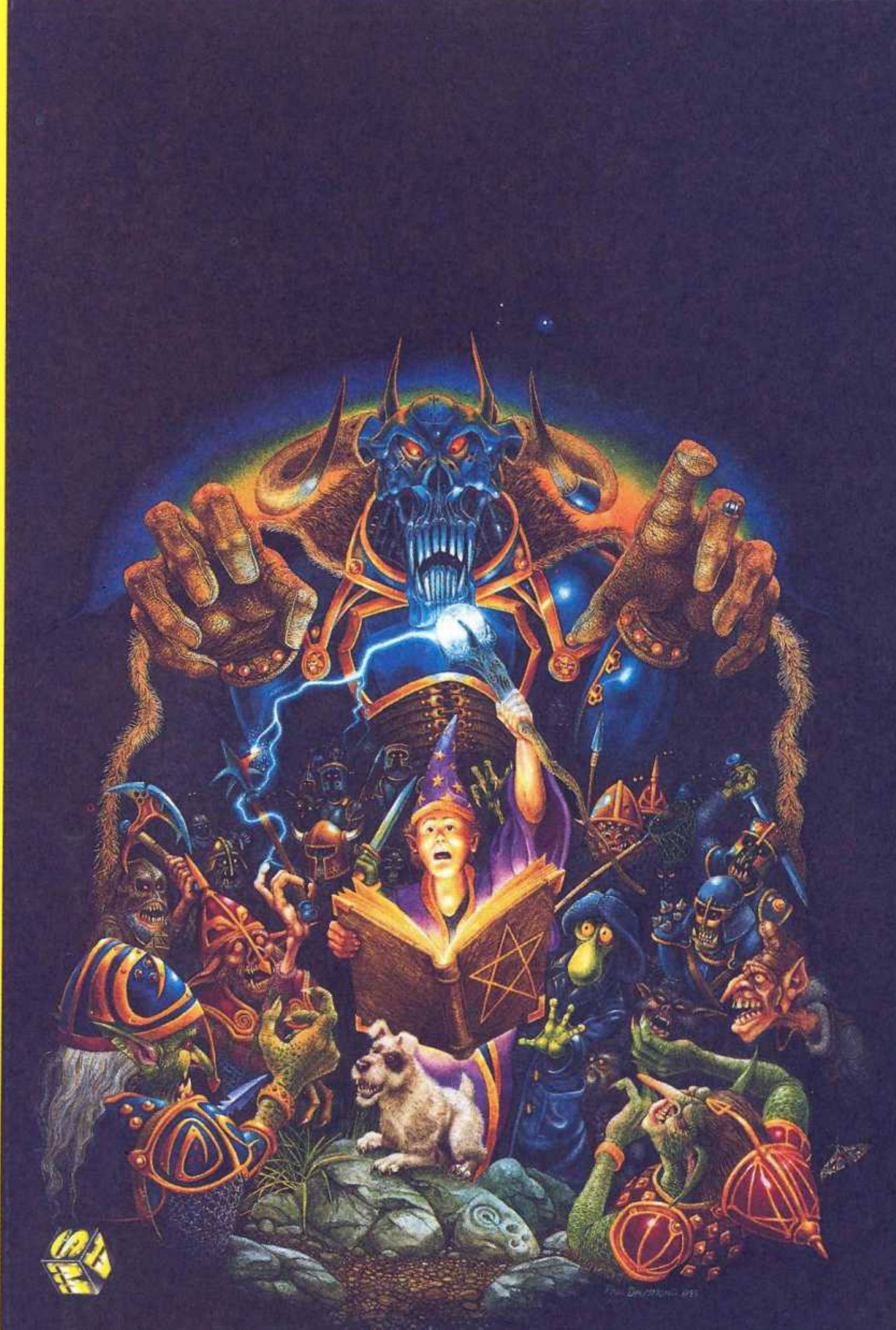
▲ *Grafisch geht Seawolf neue Wege*

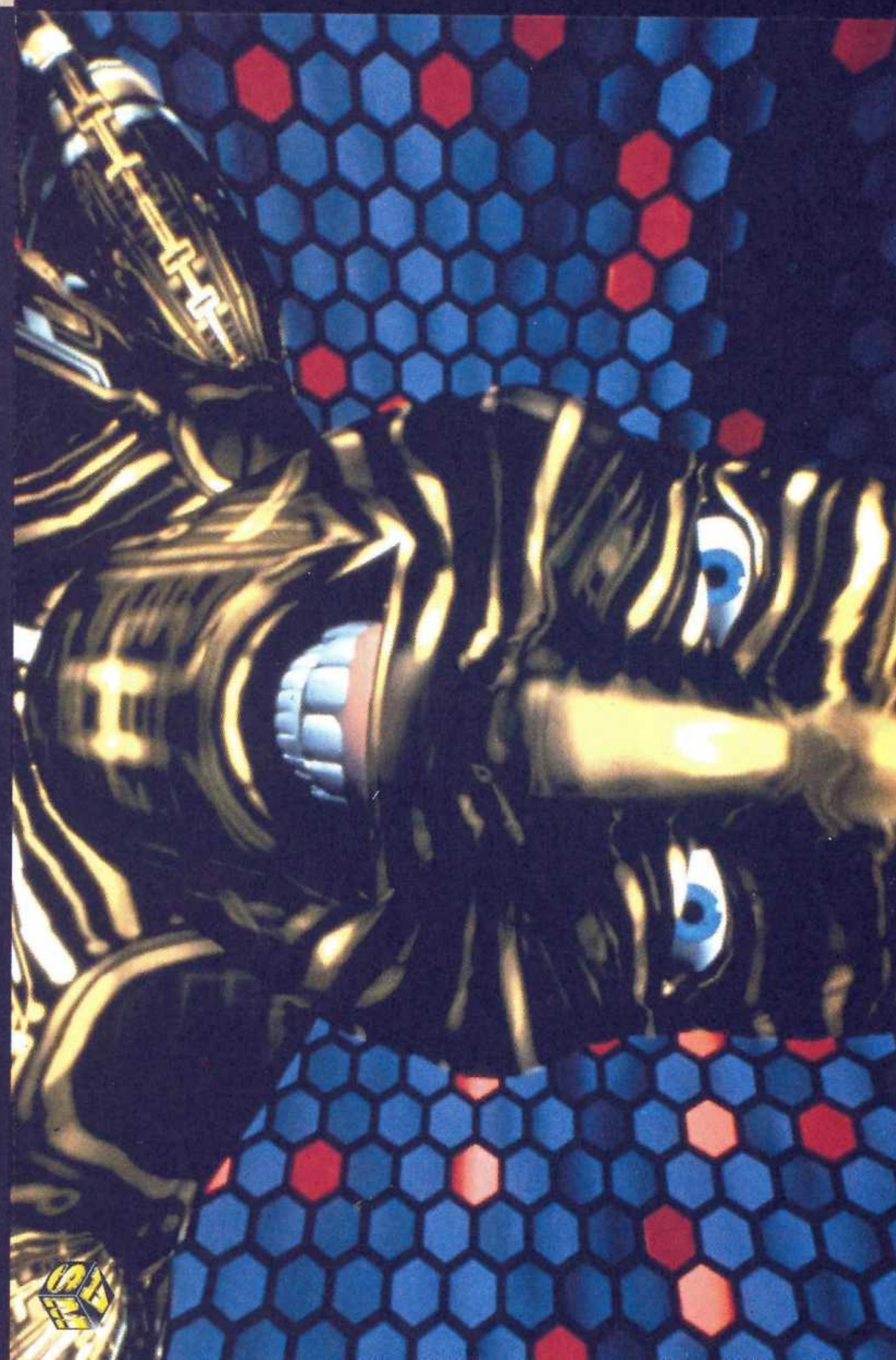


▶ *Der kleine Waffenladen*




INCA II
WIRACOCHA
COKTEL VISION





ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Inca II

ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Hero Quest

ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Lawnmower Man

ASM-Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Simon the Sorcerer

W I Z ' N ' L I Z

Wenn es um Geschwindigkeit geht, sind Wiz 'n' Liz einsame Spitze.

Sie sind die besten Zauberer des Planeten Pum. Ihre Zaubersprüche lassen jeden anderen Zauberer vor Neid erblassen, und ihre riesige Sammlung zahmer Kaninchen ist legendär.

Doch plötzlich ist alles wie verhext. Ein falsch rum aufgesagter Zauberspruch hat die geliebten Kaninchen laufen lassen, und dies ist der Anfang zu einem Rennen gegen die Zeit.

Explodierende Kaninchen, ein verrückter Kessel, Hunderte von Zaubersprüchen und superschnelle Action werden dafür sorgen, daß Wiz 'n' Liz mit der verrückten Kaninchenjagd den Computer zur Heißglut bringen.

Jetzt zu kriegen auf dem Amiga und Megadrive — wenn Ihr schnell genug seid!

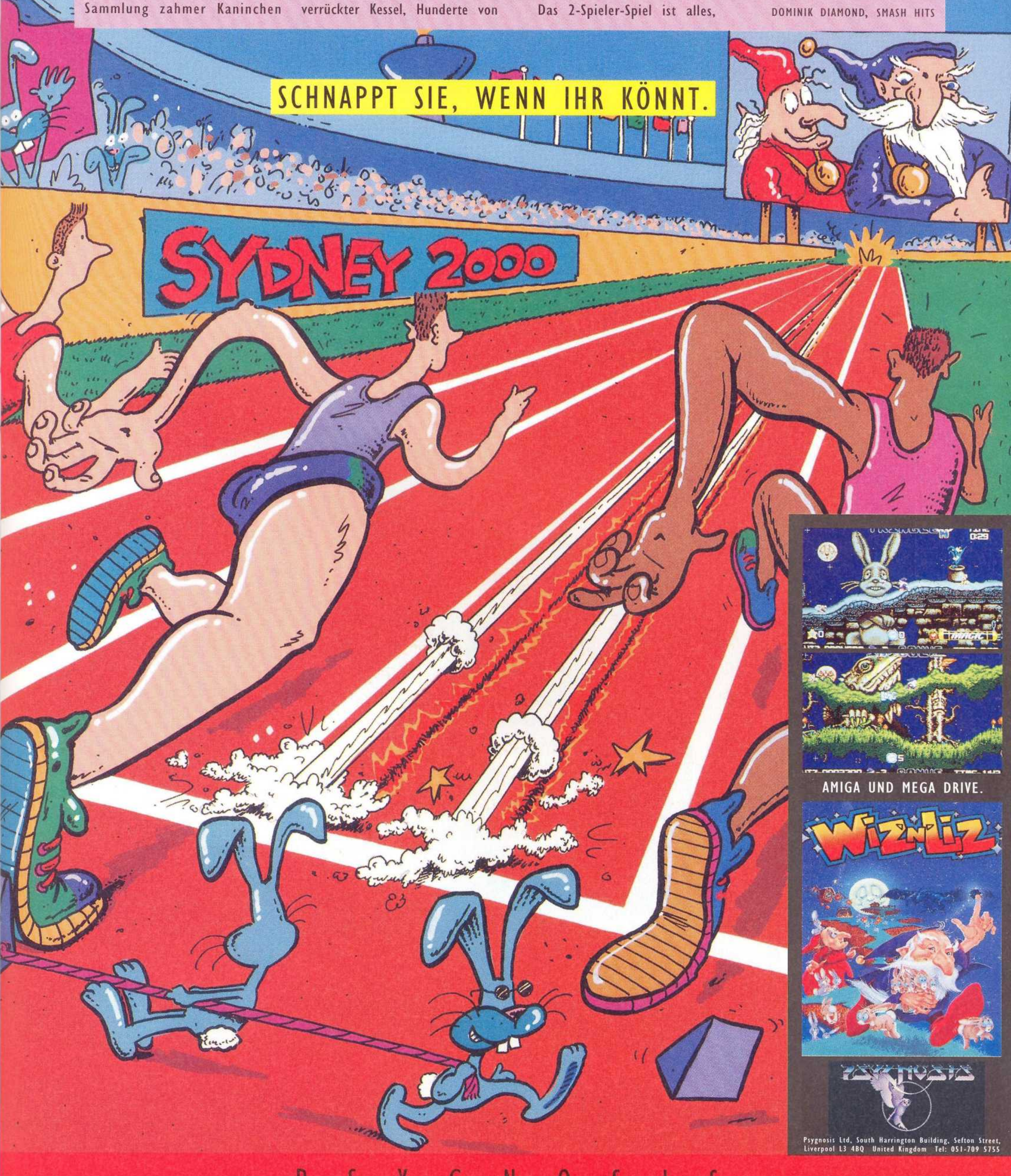
Das 2-Spieler-Spiel ist alles, was das rucklige, hopplige Kopf-an-Kopf-Rennen auf dem Sonic 2 hätte sein sollen. MEGA

Fantastisch schnell, selten so gelacht.

MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

So was Schnelles gab's seit der Vorpubertät nicht.

DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS



P S Y G N O S I S

Echt selten gibt's Spiele, die dermaßen widersprüchlich sind, daß sie Flop des Monats mit einem Hitstern werden könnten. Hier haben wir nun einen Kandidaten dafür.

Geld stinkt nicht

WALL STREET MANAGER

PC, (286, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Bomico.**

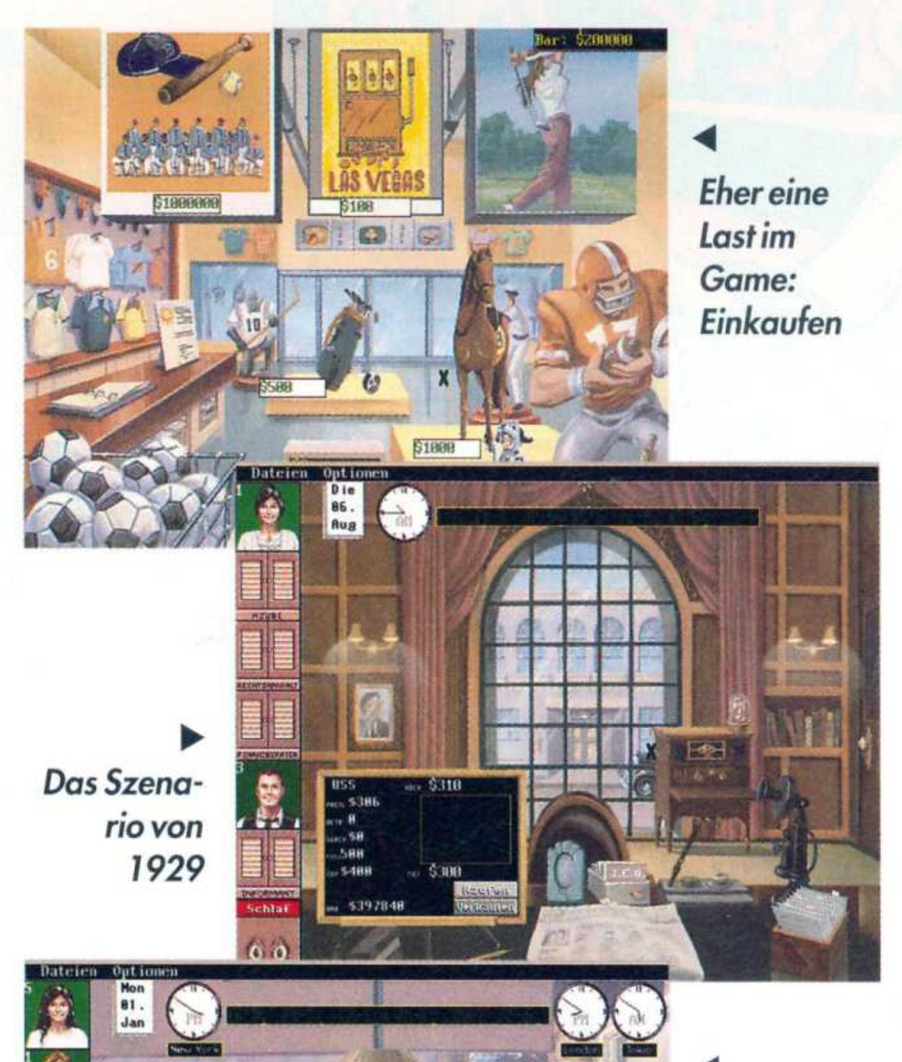
Schnaps und Drogen auf dem Klo? Nein, das soll kein Bericht über den neuen Bahnhof-Zoo-Simulator werden, vielmehr geht's um eine echt feine Adresse – die Börse. Die Leute stecken so voll mit Kohle, daß sie beim Zählen glatt 'ne Million vergessen können.

Mit dem **Wall Street Manager**, den wir schon in ASM 7/93 unter seinem englischen Ur-Titel "Rags to Riches" angekündigt haben, will Interplay die Spieler in die weite Welt der Schlipsträger entführen. Doch die Geschichte ist zweischneidig. Einerseits geht es in dieser Börsensimulation richtig realistisch zu, andererseits gibt es eindeutige Längen im Programm.

Ziel ist es, innerhalb eines Jahres möglichst viel Kohle und Prestigeobjekte zu anzuhäufen. Erster Minuspunkt: Das Game ist auf ein Spieljahr begrenzt. Das Startkapital, gerade mal 200 000 Bucks, soll sich bis Jahresende durch die Spekulation mit (nur) vier Anlagewerten vermehren. Nicht gerade viel Platz zum Investieren. Die Aktienkurse dagegen verhalten sich wie im richtigen Leben und machen die Berg- und Talfahrt wie echte Werte.

Für einen jungen Börsenmakler stehen natürlich auch ein paar Ausgaben auf dem Programm. Außer für die Bezahlung von Sekretärinnen, Azubis und Rechtsanwälten geht die sauer verdiente Kohle vor allem für Prestigeobjekte drauf, die man sich in der Einkaufsstraße besorgen kann. Von dämlichen Porzellanhunden bis zur Baseballprofimannschaft ist da alles zu haben.

Warum? Der Score nach Ablauf des Jahres berücksichtigt nicht nur die angehäufte Kohle, sondern auch den Lebensstandard. Sprich, wer nur arbeitet und sich nichts gönnt, ist zwar reich, aber im Sinne des Spiels ein Loser. 'Ne



◄ *Eher eine Last im Game: Einkaufen*

► *Das Szenario von 1929*

◄ *Die Helferlein am linken Rand warten auf Abruf*

► *Erholung auf Managerart*

Runde auf dem Golfplatz ist genauso wichtig wie eine Spende an die Hand-auf-Heilsarmee. Wenn man sich ein paar Azubis leisten kann, machen diese die Arbeit, und man kann theoretisch den ganzen Tag auf dem Golfplatz rumhängen. Der Spielwitz reicht leider nur ungefähr von gestern bis heute. Das Einkaufen wird eher zur Last, schließlich gibt es lustigere Aufgaben, als shoppen zu gehen. Trotzdem hat die Sache auch ein paar Bonuspunkte. Die Charts (die Zickzacklinie an der Wand) verlaufen wie im richtigen Leben. Sprich, extreme Kurssteigerungen sind die absolute Ausnahme. Meist geht es im Bereich vom 3 bis 5 Dollar pro Anteilschein ab. Wenn mal ein großer Deal ins Haus steht, winken gleich alle Leute mit riesigen Zaunpfählen, so daß man gar nicht darum herumkommt, ein paar Mäuse locker zu machen.

Schlußendlich bleibt ein gut eingedeutschtes Spiel, das realistisch ist und einen Einblick ins Börsenleben gibt, aber ein paar echte Lücken hat.

cus





Vor Dir 'ne Haarnadelkurve. Gang runter, kurz den Kurvenradius berechnet. Etwas ausscheren, dann rein in die Kurve. Kurz vor dem Ende Gas geben, nächsten Gang rein. Verdammt, eine Ölpfütze... KAWOUMM!

OVERDRIVE

Amiga, ca. 100 DM, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

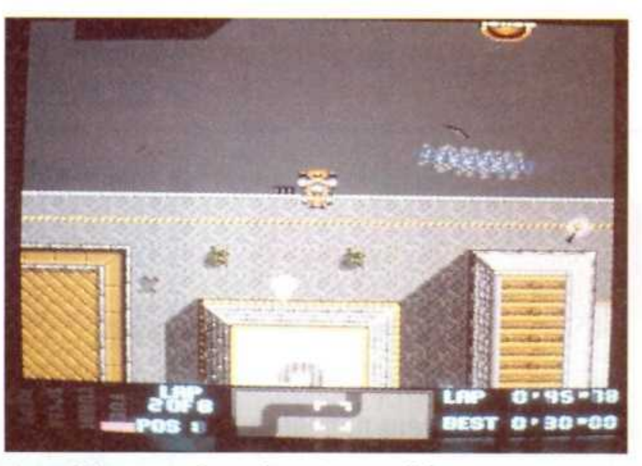
Heiße Öfen, kühle Köpfe

Statt im Cockpit eines Rennboliden sitze ich zu Hause in meinem "Räkelsessel" und fahre das Rennen auf meinem Amiga. Overdrive heißt das Rennspiel; programmiert wurde es vom englischen Team 17. Die Rennstrecke sieht man aus der Vogelperspektive. Die Kurse sind ziemlich realistisch gehalten, allerdings darf man unterwegs einiges an Gimmicks aufsammeln, während man bei einem echten Rennen nach einem Unfall höchstens selbst wieder aufgesammelt würde. Neben Geld und anderen Vorteilen gewinnt man allerdings auch Erfahrung, denn die Kurse sind alles andere als leicht. Der Rennwagen wird mittels Joystick über die Pisten gejagt, während das gegnerische Lager vom Rechner gesteuert seine Runden dreht. Abgesehen von der nicht oft vorkommenden Sicht von oben bietet Overdrive eine Menge guter Grafik, läuft (soweit feststellbar!) auf allen Amigas ab 1 MB und besitzt die Möglichkeit, zwei, mittels Nullmodem-Kabel über die serielle Schnittstelle verbundene Rechner zu konkurrierenden Rennautos umzubauen. Ein butterweiches Scrolling, 32- Farben-Modus sowie gute Sounds bilden auf der technische Seite das Plus. Vier unterschiedliche Renner, fünf Rennstrecken mit verschiedenen Einflüssen und vier verschiedene Spielmodi sind die spielerischen Möglichkeiten. Und jetzt zum großen "Aber", das einen Hitstern vereitelt: Wieder mal kann dank NDOS-Format nicht auf HD installiert werden, statt dessen darf man dauernd warten, bis das Floppy-Laufwerk endlich abgeleiert hat. DAS NERVT! WAS SOLL DAS? Sind wir Amiga-Besitzer die Clowns der Software-Branche? Grrr...

OK, das Teil bekommt seine Punkte, aber wie gesagt: Mit etwas mehr Überlegung wäre es was besseres gewesen. Einen Kopierschutz bekommt man schließlich auch mit einer Handbuchabfrage hin.

jb





▲ *Hilfe, man hat die Piste geklaut...*



Urteil: 7 — ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	8
Sound:	7
Ablauf:	9
Steuerung:	6
Aufmachung:	6

Installation: Wie immer nicht vorhanden

QWAK

Amiga, ca. 70 DM, Hersteller: **Team 17**, England, Muster von: **Hersteller**.

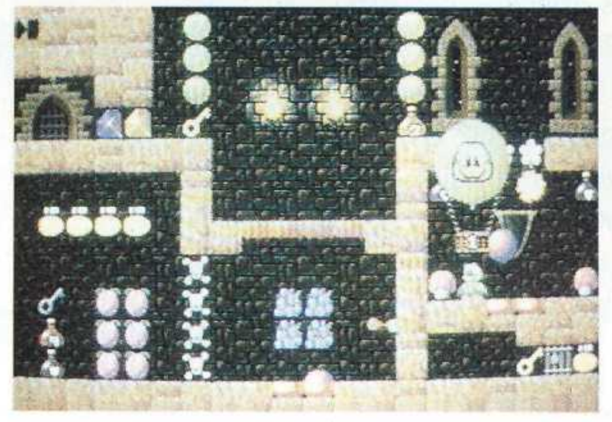
Die berühmte Ente aus Entenhausen ist es nicht, gewisse Politiker sind zur Zeit auch still – es kann sich nur um eine Sprite-Ente auf dem Amiga handeln.

Was quakt denn da?

Bei Qwak gibt es eine Story, und die geht so: Es waren einmal zwei Enten, die liefen durch acht Welten mit 80 Levels und sammelten Früchte und Extras ein – und wenn man nicht sofort anfängt zu spielen, dann wird's langweilig. Vielen Dank, liebe Programmierer; denkt vielleicht auch mal daran, daß ich meinen Lesern was berichten muß.

Wie es auch sei, Qwak entpuppt sich als das kleine Spielchen für zwischendurch. Nach Art der "old-fashioned" Plattform-Games – Bubble Bobble läßt grüßen – lenkt man die Ente per Joystick durch die Levels, sammelt die vielen umherliegenden Früchte auf, paßt auf die umherflitzenden Fieslinge auf und schaut zu, daß man nichts auf den Kopf bekommt. Dann findet man noch kleine Flaschen, die je nach Inhalt etwas Gutes oder etwas Böses bedeuten können. Hat man Glück, fallen Riesenfrüchte vom Himmel, hat man Pech, bekommt man Stachelkugeln auf den Kopf und endet als Bratente.

Qwak entpuppt sich tatsächlich als rasantes Action-Game. Rasant deshalb, weil man auf seine Gegner und auf Fallen aufpassen muß. Da gibt es nämlich Plattformen, die sich in Nichts auflösen; die Enten fallen unten durch den Bildschirmrand und tauchen oben wieder auf. Das kann gefährlich werden, wenn oben ein paar Springmonster herumhüpfen.



▲ *Das ist keine Zeitungsente...*

Im Grunde genommen muß man bei Qwak nur schnell reagieren, einen Weg durch den Level zum Ausgang finden und alles einsammeln, was Punkte gibt.

Auf Festplatte läßt sich Qwak zwar nicht kopieren, aber die Ladezeiten von der Diskette sind sehr kurz. Außerdem läuft das Spielchen auf alten und neuen Amigas – ein Wink mit dem Zaunpfahl an diejenigen, die sich sträuben, systemkonform zu programmieren.

Wie dem auch sei, die Ente hat bei mir gewonnen. Sound und Grafik hauen einen nicht vom Hocker, aber was soll's; das Spiel kommt gut. In dem Sinne also: Ente mit leckeren Beigaben. ■

jb

Urteil: 10 — GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	10
Steuerung:	10
Dauerspaß:	10

Diese "Ente auf Joystick" mundet besser als manches Brathuhn.

Quest for Lasagne

GARFIELD LABYRINTH

Game Boy, 69,95 DM, Hersteller: **Kemco**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Garfield, der aus Comics und Fernsehen hinlänglich bekannte Kater, ist beim Spielen mit seinem Hundefreund Odie in den Keller einer Burgruine gestürzt. Nun gilt es, dem niedlichen Dickerchen in einem Jump' n' Run-Knobelspiel auf die Sprünge zu helfen.



▲ *Hallo, da unten!*

Garfield muß sich in seinem neuesten Abenteuer durch eine Vielzahl von verstrickten Höhlensystemen arbeiten, bis er endlich wieder an der Erdoberfläche mit seinem Freund Odie vereint ist. Neben üblichen Fallen wie Wassergräben, Bambusspießen und Feuergruben hat sich der vollfeiste Katzov noch einen Weg durch einen Irrgarten herumliegender Steinblöcke zu arbeiten.

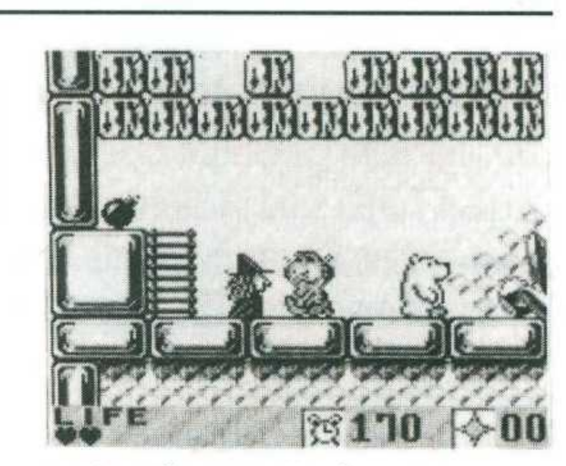
Dafür hat er zum Glück gleich in der Intro-Sequenz eine Bohrmaschine gefunden, mit der er zumindest einen Teil der Hindernisse pulverisieren kann. Eine geschickte und zügige Vorgehensweise ist gefragt, denn durch zu übereiltes Bohren kann man den Weg zum Ziel auch verbauen. Läßt man sich jedoch zuviel Zeit, dann wachsen Steine nach, und Garfield ist eingeschlossen.

Auch Extras finden sich. Gegen die teilweise recht lästigen Gegner, Hexen, Bären, Zauberer und anderes Geviech, kann man sich gut mit Bomben zur Wehr setzen. Herzchen frischen die Lebensenergie wieder auf; ein Zaubertrank macht kurzzeitig unverwundbar. Wenn Garfield gar eine Kaffeetasse leert, ist er so aufgedreht, daß er ein weiteres Leben erhält.

Mit Schlüsseln werden Zugbrücken und Falltüren geöffnet. Am Levelende gibt's zur Belohnung das Paßwort für spätere Touren.

Die ersten Levels dieses Labyrinthspiels sind einfach, doch bald wird es wesentlich schwieriger. Gegen Ende des Spiels muß man schon ordentlich knobeln, damit der verfressene Kater nicht auf Null-Diät gesetzt wird, sondern mit seinen Freunden ein großes Lasagne-Essen veranstalten kann. ■

Arndt Grass



▲ *Ein süßer Hut, Madame!*



Urteil: 9 — GUT

Kategorie	Wertung
Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	9
Idee:	8
Dauerspaß:	9

Grundsolides Jump'n'Run mit einer liebenswerten Hauptfigur.

Dacota news



DER HEISSE DRAHT: 075 56/710 300



SUPERAUSWAHL – TOPSERVICE – TEUFLISCHE PREISE – TÄGLICH NEUHEITEN

Amiga-Packs
3 Spiele – ein Preis
DM 210,–

Battle Isle Data Disk 2	Monkey Island I
Body Blows	Pinball Drams
Bundesliga Man.Prof 2.0	Pinball Fantasies
Civilisation	Pirates
Eishockey Manager	Sensible Soccer
Eye of the Beholder I	Silent Service 2
Fire & Ice	Streetfighter II
Goal	Syndicate
Maniac Mansion	Zool
McDonald's Land	Global Gladiators

Amiga-Sonder-Packs
3 Spiele – ein Preis
DM 79,–

Alien Breed Special	A320 Europa
F-16 Falcon	Aces Mission Disk
F-16 Falcon Mission 1	Aces of the Pacific
F-16 Falcon Mission 2	Battle Isle Data Disk 2
F17 Challenge	Bundesliga Man. Prof. 2.0
North + South	Comanche Mission Disk
Oil Imperium	Eishockey Manager
Projekt X	Eye of the Beholder I
Turrican I	Eye of the Beholder II
Turrican II	Eye of the Beholder III

PC-Packs
3 Spiele – ein Preis
DM 235,–

Flashback	Indiana Jones – The last Crusade
Maniac Mansion	Transarctica für Windows
Monkey Island 2	Cogito für Windows
Pirates	Deja Vu I + II
Sensible Soccer	Red Baron
Silent Service 2	Red Baron Mission Disk
Strike Comm. Speech Pack	Shadowgate für Windows
Strike Commander	Uninvited für Windows
Syndicate	Body Blows
Whales Voyage	Flashback
Wing Commander	Pinball Dreams
Zool	Lands of Lore
XWing Mission Disk	Wing Commander Academy

Spiele in Packs sind natürlich auch einzeln erhältlich.
Preise bitte anfragen.

Angebot des Monats:

PC	Privater	DA	DM 79,–
PC	Privater Speech	DA	DM 36,–

CD	7th Guest	DA	136,–
CD	Battle Chess SVGA	DA	108,–
CD	Blue Force	DA	80,–
CD	Burntime*	DV	94,–*
CD	Der Patrizier	DV	101,–
CD	F-15 Strike Eagle III	EA	129,–
CD	Gobliiins 1	DV	129,–
CD	History-Line	DV	73,–
CD	Indiana Jones 4	DA	101,–
CD	Maniac Mansion 2	DA	101,–
CD	Microsoft Golf	EA	Vorb.*
CD	Monkey Island	DV	101,–
CD	Napoleonics	DA	94,–
CD	Rebel Assault	EA	101,–*
CD	Rise of the Robots	??	Vorb.*
CD	Super Strike Com.	DA	101,–*
CD	The Greatest	EA	94,–
CD	Ultima Underworld 1+2	DA	101,–
CD	Wing Com. 2 de Luxe	EA	122,–

Programm		*Amiga*	*IBM/PC*
1869	DV	72,–	86,–
1990-93 Editon	DV	39,–	–
A-Train	DV	86,–	101,–
Aces over Europe	DV	–	86,–*
Air Force Commander	DA	58,–	–
Alfred Chicken	DA	51,–	–
Alien 3	DA	51,–*	–
Alien Breed 2	DA	51,–*	Vorb.*
Ambermoon	DA	Vorb.*	Vorb.*
Archer MacLean Pool	DV	–	65,–
Armour Geddon 2	DA	65,–*	–
Baseball f. Windows	EA	–	93,–
Bazooka Sue	DV	86,–*	–
Betrayal at Krondor	DV	–	86,–
Blastar	DA	51,–	–
Burntime	DV	72,–	86,–
Champions of Xanth	??	–	Vorb.*
Chaos Engine	DA	51,–	Vorb.*
Comanche	DV	–	101,–
Combat Air Patrol	DA	65,–	–
Cyberrace	DA	–	86,–*
Darkmere	DA	Vorb.*	–
Darksun	DA	–	Vorb.*
Deep Core	DA	51,–	–
Der Patrizier	DV	72,–	86,–
Der Schatz im Silbersee	DV	Vorb.*	–
Die Siedler	DV	86,–*	–
Dogfight	DA	72,–	101,–
Dracula	DA	–	86,–
Dragonsphere	??		Vorb.*
Dune II	DV	58,–	79,–
Eight Ball Deluxe	DA	–	65,–
Eye of the Beholder 3	DV	–	86,–
F-117 A Nighthawk	DA	72,–*	101,–
Falc. 3.0 Miss. Mig 29	DA	–	58,–
Fields of Glory	DV	–	101,–
Flight Simulator 5	EA	–	135,–
Formula 1 Grand Prix	DA	83,–	101,–
Freddy Pharkas	DV	–	79,–
Front P.Sp. Football Pro93	EA	–	79,–
Gabriel Knight	??	–	Vorb.*
Gateway 2: Homeworld	EA	–	65,–
Goal	DV	58,–	65,–*
Goblins 3	DV	Vorb.*	Vorb.*
Gunship 2000	DA	63,–	101,–
Hattrick	DV	72,–*	Vorb.*
Hired Guns	DA	65,–*	86,–*
Indy 4 Adv.	DV	86,–	93,–
Indy Car Racing	??	–	Vorb.*
Jurassic Park	DV	58,–*	72,–*
Kingmaker	DV	65,–*	–
Labyrinth of Time	??	–	Vorb.*
Larry 6	EA	–	Vorb.*
Lawnmower Man	??	–	Vorb.*
Legend of Kyrandia II	EA	–	Vorb.*
Lemmings 2	DA	65,–	86,–
Liberation – Captive 2	DA	58,–*	–
Links 386 Pro	DA	–	101,–
Links Course Disks	EA	–	44,–
Lionheart	DA	58,–	–
Lost in Time	DV	–	Vorb.*
Lothar Matthäus	DV	65,–	72,–*
Lotus 3	DA	–	65,–
Mad News	DV	72,–*	86,–*
Master of Doom	EA	–	93,–
Might & Magic 5	DV	–	93,–
Mortal Kombat	DA	58,–*	Vorb.*
NHL Hockey	DA	–	86,–
Overdrive	DA	51,–	–
Patriot	DA	–	86,–*
Pinball Illusions	DA	Vorb.*	–
Pirates! Gold	DV	–	101,–
Police Quest 4	EA	–	Vorb.*
Prince of Persia 2	DA	–	72,–
Protostar	DV	–	79,–
Ragnarok	DV	Vorb.*	93,–
Railroad Tyccon Deluxe	DA	–	93,–
Return of the Phantom	DA	–	93,–*
Scenario	DV	65,–*	–
Seal Team	DA	–	86,–
Seven Cities of Gold 2	EA	72,–	72,–
Shadow Caster	??	–	Vorb,*
Sim City 2000	??	–	Vorb,*
Sim Farm	EA	Vorb.*	86,–
Simon the Sorcerer	DA	–	Vorb.*
Space Hulk	DA	72,–	86,–
St. Thomas	DV	72,–*	86,–*
Star Trek	DV	Vorb.*	86,–
Star Trek II	??	–	Vorb.*
Starlord	DA	–	Vorb.*
Strike Com. Miss. Disk	DA	–	44,–
Stronghold	EA	–	72,–
Super Hero	DA	65,–*	–
Superfrog	DA	58,–	–
Take a Break Pinball	DA	–	79,–
T.F.X.	??	–	Vorb.*
The Lost Vikings	DV	72,–	86,–
Traps'n'Treasures	DV	65,–	–
Turrican II	DA	19,–	Vorb.*
Turrican III	DA	Vorb.*	–
Twilight Zone	EA	–	Vorb.*
Ultima 7	DV	–	86,–
Ultima 7 – Teil 2 (S.I.)	DA	–	79,–
Uridium 2	DA	65,–*	–
Wallstreet Manager	DV	–	86,–
Wizardry 7	DV	Vorb.*	93,–
X-Wing Upgrade Kit	DV	–	58,–
XWing	DA	–	93,–
Yo! Jo!	DA	58,–	65,–
Zool 2	DA	51,–*	–

- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM, Expreß zzgl. 7,– DM UPS-Gebühr anfragen, Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr anfragen.
- kostenlose Preisliste bitte anfordern.
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,– DM.
- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

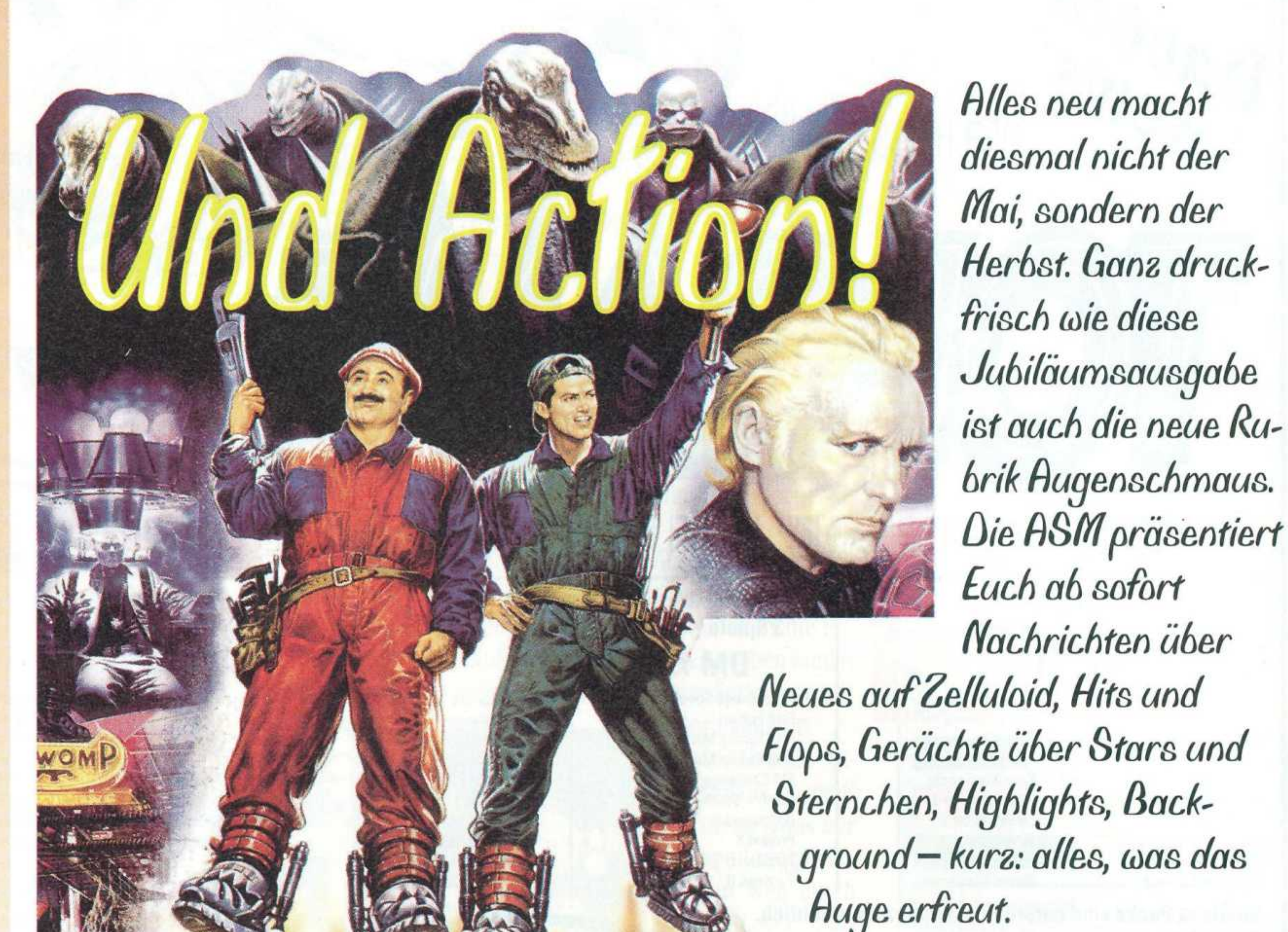
- EA = englische Version, DA = deutsche Anl., DV = komplett Deutsch
- Vorbestellungen werden entgegengenommen
- die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Gesamtprogramm.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!
- **Händleranfragen erwünscht**



Gewerbestraße 1 · D-88690 Uhldingen
Telefon 075 56/710 300 · Fax 075 56/710 399

Augenschmaus





Alles neu macht diesmal nicht der Mai, sondern der Herbst. Ganz druckfrisch wie diese Jubiläumsausgabe ist auch die neue Rubrik Augenschmaus. Die ASM präsentiert Euch ab sofort Nachrichten über Neues auf Zelluloid, Hits und Flops, Gerüchte über Stars und Sternchen, Highlights, Background – kurz: alles, was das Auge erfreut.

UIP/Universal Film bringt Anfang November eine recht unterhaltsame Komödie in die Kinos: **Eine Concierge zum Verlieben**, mit Michael J. Fox in der Hauptrolle.

Geld oder Liebe

Doug Ireland (Michael J. Fox) arbeitet als Hausmeister in einem Luxushotel. Er ist der Mann für alle Fälle und besorgt fast alles. Egal, ob es um Karten für die heißeste immer ausverkaufte Broadway-Show geht oder um die Beschaffung eines Helikopters für private Zwecke: Ein Anruf genügt, und alle Türen öffnen sich. Der gute Geist des Bradbury-Hotels macht eben alles möglich. Nur eines hat er bislang nicht geschafft: seinen Traum vom eigenen Hotel zu erfüllen. In seiner Einzimmerwohnung ist er häufig allein und träumt von diesem Luftschloß. Eines Tages meint es das Schicksal gut mit ihm: Er lernt Christian Hannover (Anthony Higgins) kennen – einen Gast des Hotels –, der ihm bei der Verwirklichung seines Traums behilflich sein möchte. Christian ist ein vielbeschäftigter Mann, und so bittet er Doug, sich um Andy (Gabrielle Anwar), seine Freundin, zu kümmern. Andy ist nicht nur hübsch, sondern hat auch Charme, und bald gerät Doug in einen großen Zwiespalt. Er verliebt sich in Andy, und gerne möchte er die Beziehung vertiefen. Was aber wird Hannover davon halten, und was wird aus seinem Traum vom eigenen Hotel? "Eine Concierge zum Verlieben" ist ein romantischer Liebesfilm voller bekannter Klischees, die aber hübsch verpackt sind und stellenweise zum Schmunzeln anregen.

Kinostart: 4. November 1993



▲ *Wenn Andy zornig wird, fliegen die Fetzen*



▲ *Michael J. Fox als Concierge*

Warner Bros. Pictures kommen im November mit **This Boy's Life** in die Kinos. Robert de Niro und Ellen Barkin spielen die Hauptrollen. Es geht um folgendes:

Der amerikanische Traum

Das Amerika der 50er Jahre ist geprägt von einem wirtschaftlichen Aufschwung und dem ausgesprochenen Optimismus der jüngeren Generationen. Die geschiedene Caroline Wolff (Ellen Barkin), eine typische Optimistin dieser Zeit, reist ohne Geld mit Sohn Toby durchs Land – immer mit dem Traum, es werde sich alles zum Positiven wenden.

Toby hat das Herumreisen satt und beneidet seinen Bruder, der beim Vater im Osten geblieben ist und studiert. Caroline lernt nach vielen beruflichen und privaten Rückschlägen Dwight Hansen (Robert De Niro) kennen, der selbst von



Hawk Junior (TP189)

Dieser Analog Joystick für IBM® XT/AT 386, 486 und Kompatible, eignet sich hervorragend für schnelle Arcade Action Games!

★ 2 Feuerknöpfe
★ Turbofeuer-Auswahlschalter
★ Automatische Zentrierung
★ Trimmung nicht erforderlich

empf. Verkaufspreis

19.99 DM

Swift (TP200)

Jetzt gibt es für den Commodore Amiga, C64 und Atari ST Heimcomputer dieses ausgezeichnete Kontroll-Pad mit Turbofeuer!

★ 8-Wege direktionales Daumen-Kontroll-Pad
★ Freihand Autofeuer-Funktion

empf. Verkaufspreis

14.99 DM

SNES Control Stick (TP197)

Dieser SNES Kontroll Stick in ergonomischem Design ist die optimale Ausrüstung für das Super Nintendo Entertainment System!

★ 6 Feuerknöpfe (A,B, X, Y, L, R)
★ Start/Auswahlknopf
★ Unabhängige Turbokontrolle für alle Feuerknöpfe
★ Zeitlupen-Funktion
★ Autofeuer-Fähigkeit

empf. Verkaufspreis

29.99 DM

Fordern Sie unseren kostenlosen Prospekt an. Heute.

TECNOPLUS

TECNOPLUS erhalten Sie im Computerfachhandel und in allen gut sortierten Fachabteilungen der Kaufhäuser.

Vertrieb für Deutschland, Österreich und Schweiz durch:

LEISURESOFT GmbH

LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße1
59199 Bönen, Deutschland
Tel. 0 23 83 / 69-0, Fax 0 23 83 / 5 71 16



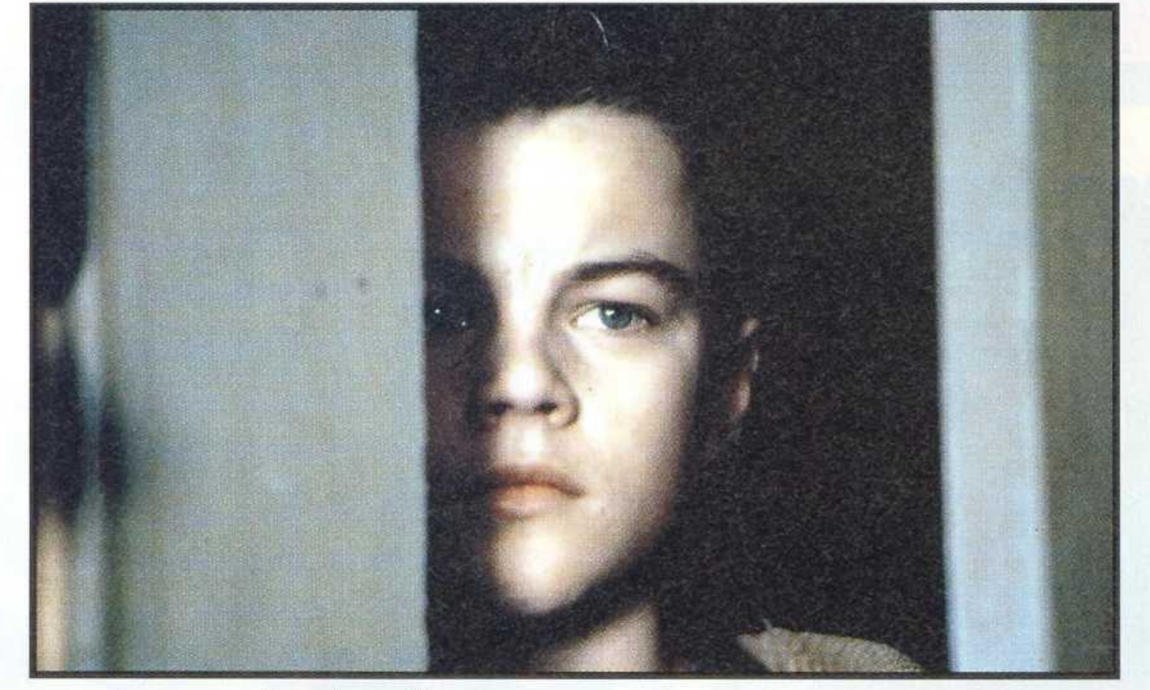
▲ *Die Idylle trügt*

Unsicherheit und Selbstüberschätzung geprägt ist. Toby ist von Anfang an gegen den "Neuen" eingestellt und wächst zum renitenten Teenager heran.

Er kann aber die Heirat seiner Mutter nicht verhindern und findet sich alsbald in Concrete wieder, einer Kleinstadt im Staate Washington. Das kleinbürgerliche und spießige Verhalten seines Stiefvaters stachelt ihn immer wieder auf, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis es zur Eskalation kommt.

"This Boy's Life" ist ein Film der besonderen Art. Eindrucksvoll wird ein ironischer Blick auf das aufstrebende Amerika und seine Menschen geworfen – ein Land, dessen Möglichkeiten doch nicht so unbegrenzt sind.

Kinostart: 11. November 1993



▲ *Im Innern steckt Toby voller Frust*

▲ *Daisy und Yoshi – ein herziges Paar*

Nachlese

Selten hat ein Film im Vorfeld für so viel Furore und eine so gigantische Pressekampagne gesorgt wie **Super Mario Bros.** Schließlich kennt ja auch nahezu jeder Teenie den netten freundlichen Klempner von nebenan.

Die Super-Mario-Spiele mit ihren vielfältigen Variationen sind auf allen Nintendo-Konsolen wahre Verkaufsrenner. Auf dem PC ist Mario als lustiger Lernhelfer erschienen. Aber die Nintendo-Figur, inzwischen bereits Held einer Zeichentrickserie, ist längst keine Kinderdomäne mehr. Immer öfter greifen auch "große Kinder" zum Game Boy und begeben sich ins Mario-Land. Der kleine, dicke Klempner ist zum Markenzeichen geworden: Ob T-Shirt, Schuhe, Mützen oder Pins, jeder hat seinen Mario ganz für sich allein.

Im New Yorker Stadtteil Brooklyn gehen merkwürdige Dinge vor. Seltsame Gestalten treiben sich herum, ab und zu verschwinden Mädchen. Doch Daisy (Samantha Mathis) – ihres Zeichens Dinosaurier-Forscherin – hat andere Probleme: Ihre Ausgrabungsstätte ist überflutet. Ein klarer Fall für die Mario Bros., die besten Klempner von Brooklyn. Als Mario (Bob Hoskins) und Luigi (John Leguizamo) den Schaden beheben wollen, geschieht Unfaßbares.



▲ *Luigi hat sich in Daisy verguckt*

Daisy wird vor ihren Augen von zwei schrägen Vögeln entführt. Ohne große Umschweife machen sich die beiden an die Verfolgung und landen in Dinohatten, einem fantastischen Parallel-Universum, in dem das Böse herrscht. Dieses Böse hat einen Namen: Koopa (Dennis Hopper). Er will seine Reptilienwelt mit der unsrigen verschmelzen und hat daher Daisy entführt. Sie ist im Besitz eines magischen Edelsteins, der Koopa uneingeschränkte Macht verheißt. Doch Koopa hat die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn die Mario Bros. bieten alles auf, um die Gefahr abzuwenden.

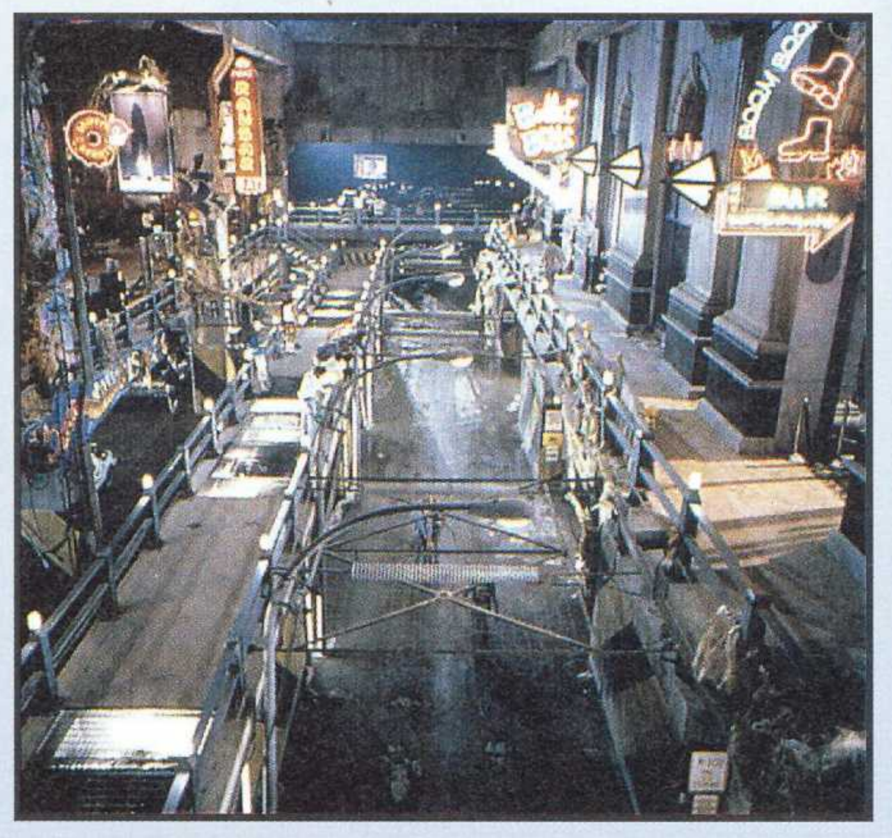


▲ *Mario hinter Gittern?*

Wer den Film noch nicht gesehen hat, der muß nicht traurig sein, denn nun gibt es Super Mario Bros. ganz aktuell in den Videotheken.

Seit Oktober im Videoverleih ■

vb



▲ *Dinohatten, die Stadt, in der das Grauen regiert*

Bilder: Mit freundlicher Genehmigung von UIP/Universal Film, Warner Bros. Pictures, New Vision

Secret Service

Hint Hunt

Still secret after all those years

Jawohl, hundert Ausgaben ASM bedeutet auch viele, viele Male Secret Service. Eine gute Gelegenheit, mal ein paar besonders ausführliche Sachen loszuwerden, die zwar alle klasse sind, aber den Rahmen normaler Ausgaben sprengen würden. Also keine Panik, daß wir diesmal nur eine knappe Handvoll besonders knackiger Tips haben, nächstes Mal geht's im normalen Umfang weiter.

Euer Agent 08/15

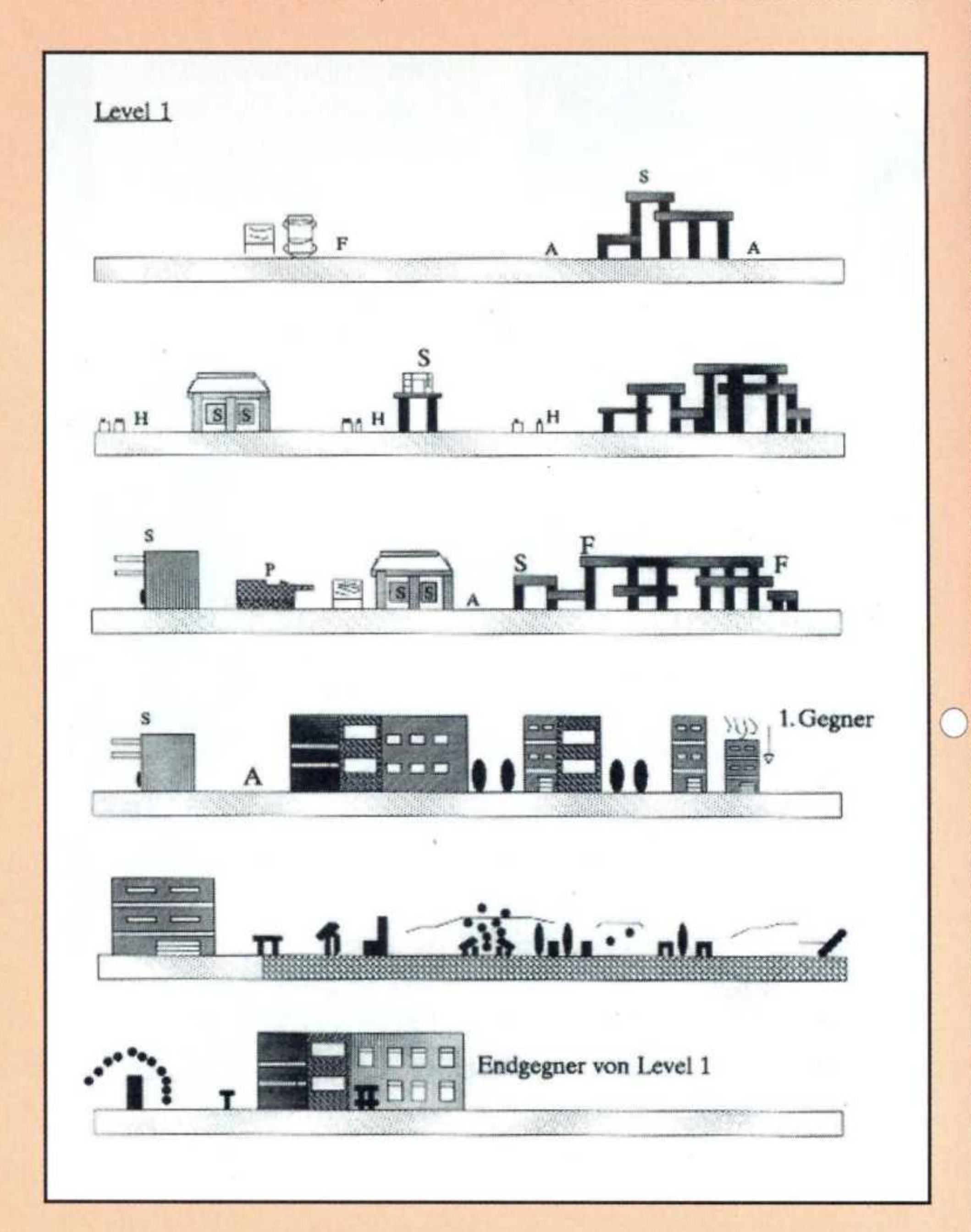
● Super Probotector

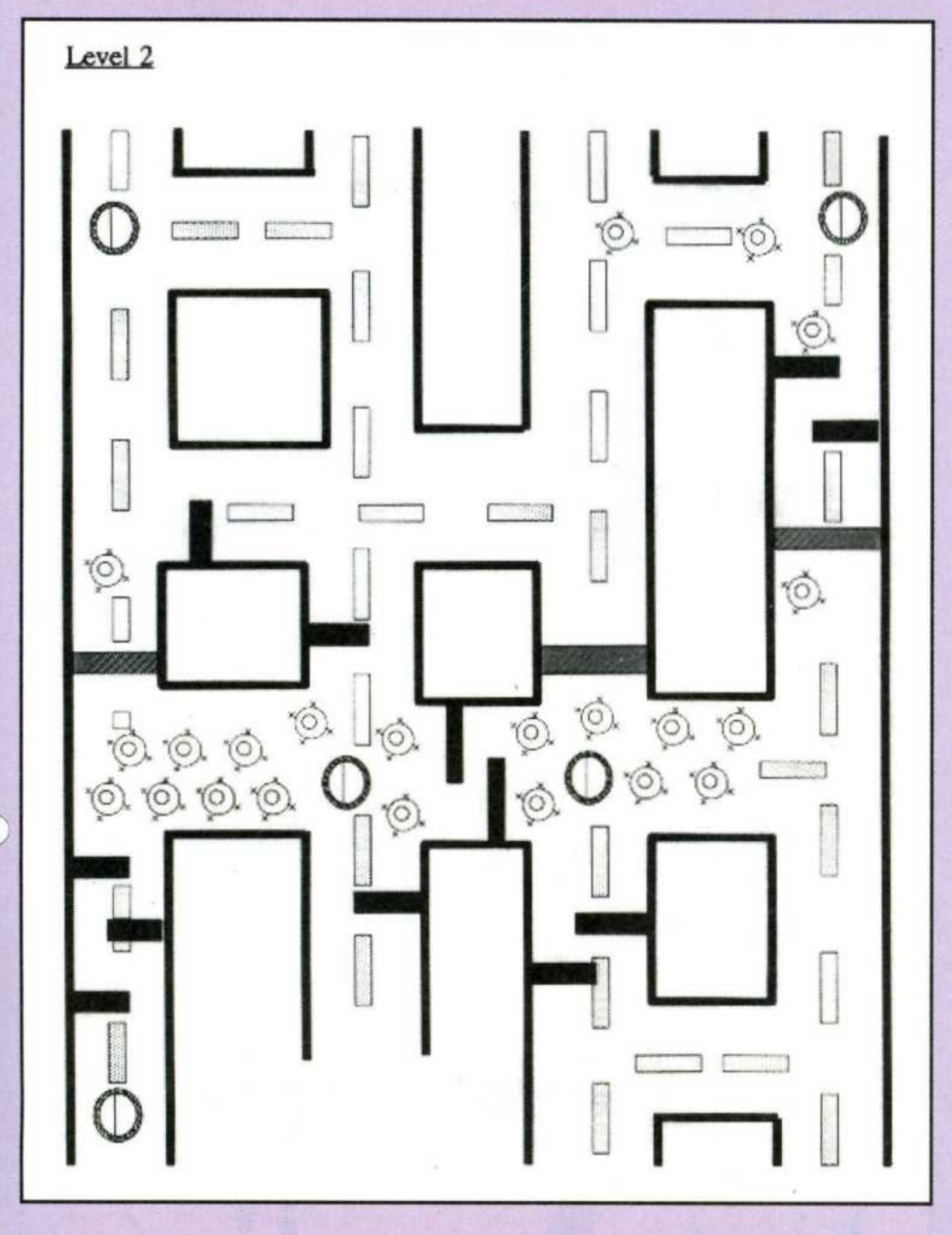
Tips und Tricks zu den einzelnen Levels de s Super-NES-Spiels.

Level 1:
Direkt am Anfang die ersten beiden Power-Ups nehmen. Dann hinter der ersten Basis sofort den Panzer besteigen, und unverzüglich zur zweiten Basis fahren. Wenn Ihr aus dem Panzer aussteigt, seid Ihr noch für kurze Zeit unbesiegbar.
1. Gegner: Den besiegt Ihr am einfachsten, wenn Ihr Euch ganz rechts in die Ecke stellt. Solltet Ihr eine schwache Waffe (wie z.B. S) besitzen, kann Euch der Gegner trotzdem nicht treffen. Empfohlene Waffe: L oder C.
Die Feuerbälle könnt Ihr mit der Waffe H oder C nach kurzer Zeit vernichten. So braucht Ihr keine Angst mehr zu haben, von ihnen getroffen zu werden.
Endgegner Level 1: Der Endgegner von Level 1 ist ziemlich einfach zu besiegen. Bleibt als erstes unten links stehen und feuert Eure Bomben ab, wenn Ihr welche besitzt. Dann einfach mit der aktuellen Waffe weiterschießen. Sollte der gefährliche Sklavenfalke anfangen, den Laserstrahl aus seinem Mund abzufeuern, sofort auf die oberste Plattform wechseln und den Geschossen ausweichen (springen). Hat er den Laserstrahl abgeschossen, könnt Ihr wieder in die linke Ecke gehen und weiter auf ihn losschießen. Empfohlene Waffe: normal, C oder L.

Level 2:
In Level 2 solltet Ihr bei dem Kuppelverteidiger rechts oben starten, dann links, rechts über die Brücke, den Kuppelverteidiger links oben, dann den links unten und schließlich die restlichen zwei.
Endgegner von Level 2: Als erstes müßt Ihr die runden, schießenden Füße des Endmonsters zerstören und dann die Kanone. Später habt Ihr genug Zeit, den Endgegner vollständig zu erledigen. Empfohlene Waffe: L, C oder H.

Level 3:
Ihr solltet am Anfang von Level 3 den Flammenwerfer im ersten Power-Up aufbewahren. Bei den Gigaröstern nicht lange aufhalten, sondern zügig durchgehen, da sie Euch sonst in Scharen in die Tiefe zerren.
1. Gegner: Stellt Euch rechts nicht ganz in die Ecke, und benutzt den Flammenwerfer. Das ist die einfachste Methode, um diesen Gegner zu besiegen. Empfohlene Waffe: F (sonst L oder C).
Bei dem sich dreifach-transformierenden Wandkletterer müßt Ihr Euch immer an den Fuß rechts oben halten und, wenn er seine Bomben abschießt, einfach ausweichen.
2. Gegner: Bei dem müßt Ihr Euch auf eine Position stellen und, wenn der Gegner Euch entgegenkommt, sofort auf eine andere wechseln und dann schießen. Empfohlene Waffe: F, C oder H.
3. Gegner: Hier solltet Ihr als erstes warten, bis die schwebende Brutstätte ihre Bomben abgeworfen hat. Dann solltet Ihr Euch unter sie stellen und schießen, was das Zeug hält. Empfohlene Waffe: F oder H. Jetzt das erste Power-Up mit dem B nehmen, und durchgehen. Im Haus besonders aufpassen, daß Ihr keine gewagten Sprünge macht, weil diese sehr oft schiefgehen.
Endgegner von Level 3: Das ist einer der schwersten. Die beiden Roboter könnt Ihr am einfachsten besiegen, wenn Ihr Euch an die Decke hängt, dauernd Eure Position ändert und schießt. Empfohlene Waffe: H.
Den Großen-Preis-Roboter Wuschelkopf besiegt Ihr folgendermaßen:
1. Stellt Euch rechts an die Wand, und schießt mit C (wenn vorhanden).
2. Weicht den Lasern aus, indem Ihr eine Runde dreht.
3. Dann stellt Ihr Euch unter den Kopf des Roboters und schießt, bis der Feuerstrahl kommt.
4. Klettert bis oben in die Mitte der Wand, laßt Euch dann fallen und geht wieder unter den Kopf.
5. Schießt der Roboter seine Bomben ab, so stellt Ihr Euch in die entfernteste Ecke. So bleibt Ihr verschont.
6. Solltet Ihr den Blechkameraden



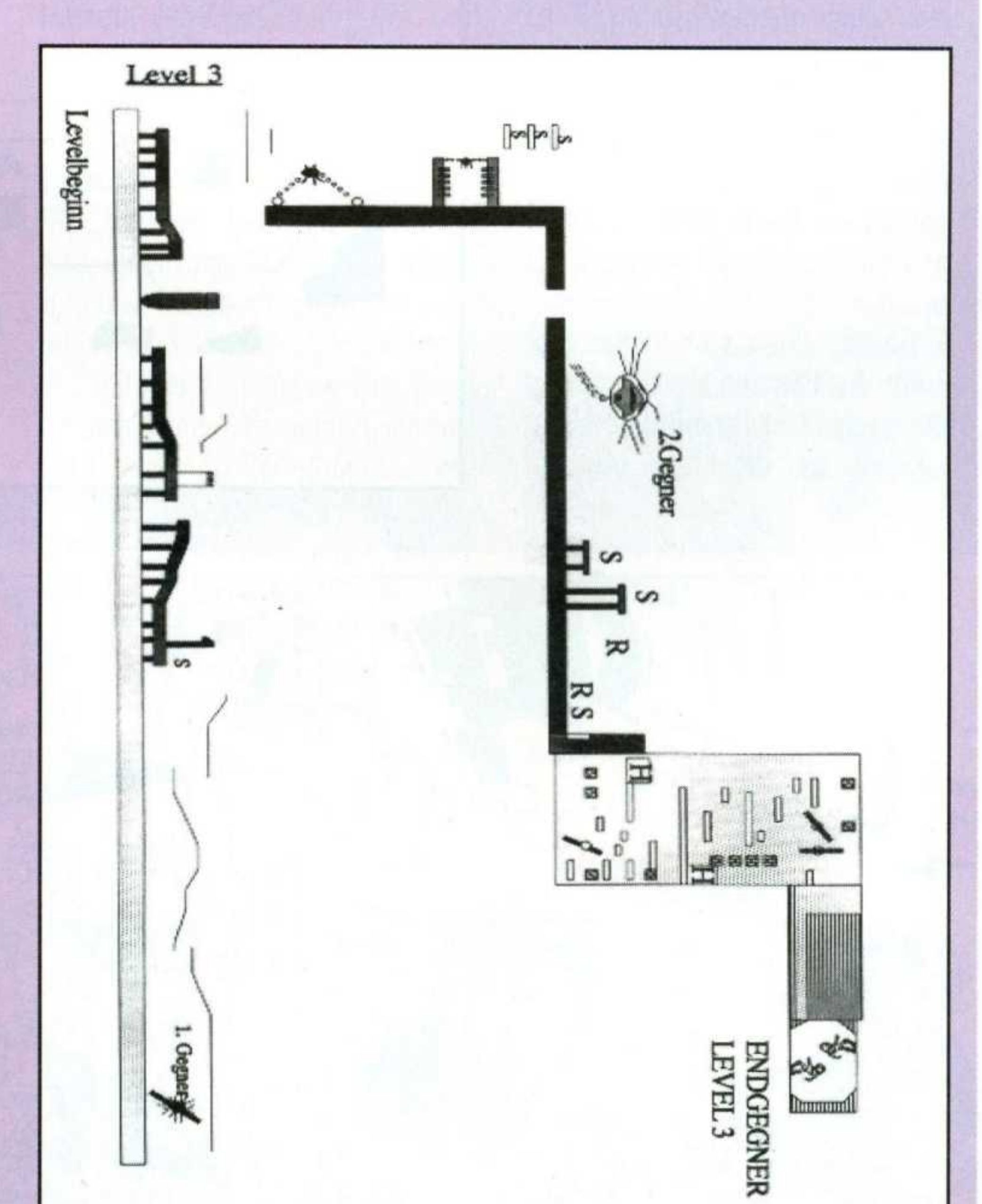


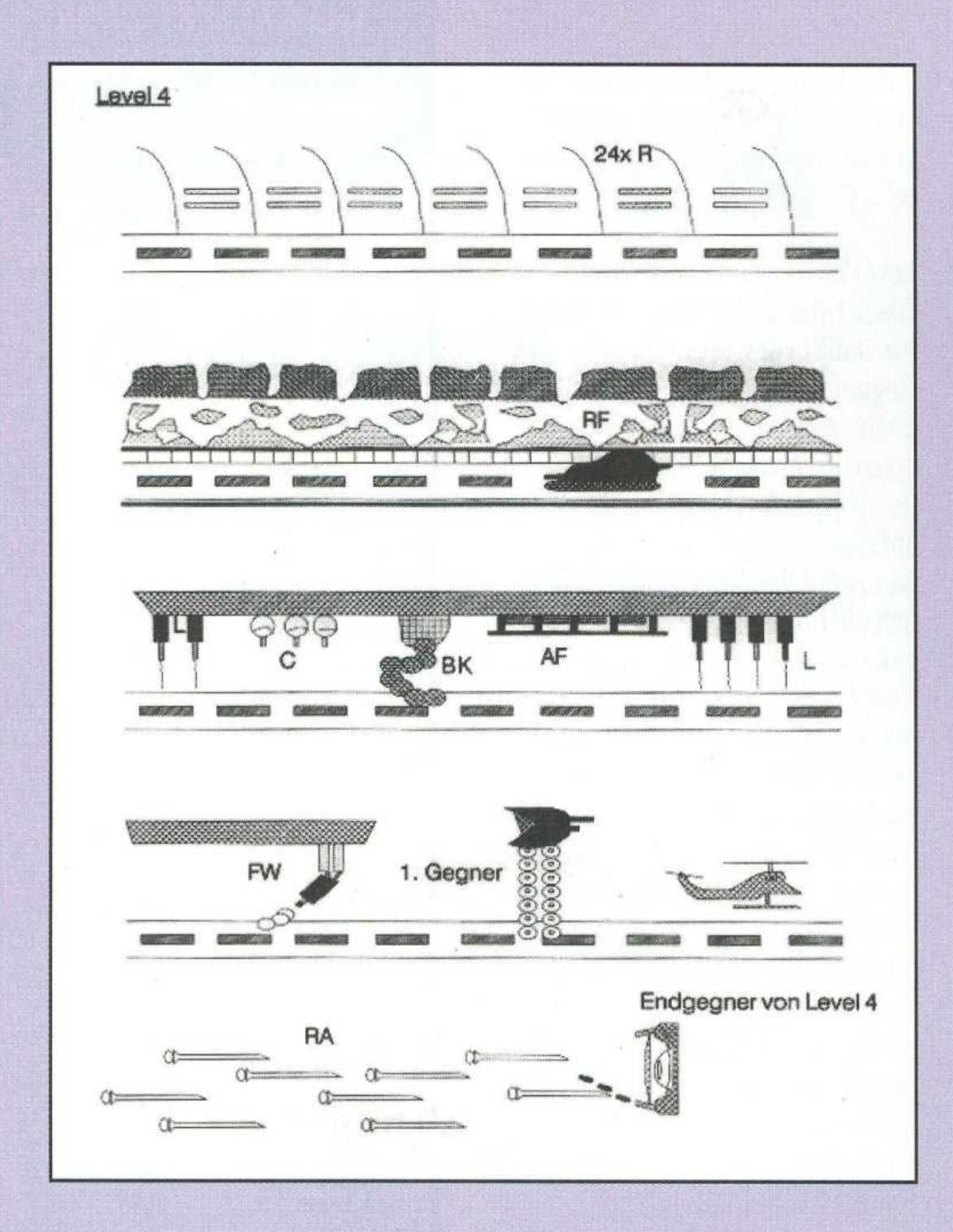
noch nicht besiegt haben, dann müßt Ihr den Vorgang wiederholen. Empfohlene Waffe: C.

Level 4:
Am Anfang solltet Ihr Euch, wenn die Höllenreiter kommen, links in die Ecke stellen und schießen. Hier könnt Ihr Euch viele Extraleben verdienen.
1. Gegner: Den Panzer könnt Ihr sehr einfach besiegen: Immer nur dauerschießen – sollten zu viele Soldaten am Himmel sein, einfach kurz hochspringen, und dann ballern. Empfohlene Waffe: C.
Auf den schwarzen Affen müßt Ihr dauernd schießen. Habt Ihr ihn getötet, geht's weiter.
2. Gegner: Für den Tetrandakker gibt es keine spezielle Taktik. Dauernd draufballern, und, wenn er hochspringt, darunterstellen, und so lange wie möglich weiterschießen. Empfohlene Waffe: L.
3. Gegner: Den Raketen-Ninja könnt Ihr am einfachsten folgendermaßen besiegen:
1. Sobald er auf dem Bildschirm erscheint, draufballern.
2. Wenn er sich auch an der Rakete festhält, schießen, und, bevor er zuschlägt, springen. Empfohlene Waffe: S, L oder F.
Endgegner von Level 4: Als erstes die obere Kanone abschießen, dann die untere. Auch hier gibt es keine besondere Taktik, nur Springen ist angesagt. Empfohlene Waffe: L, C oder F.

Level 5:
Das ist das zweitschwerste Level. Ihr müßt den Feuerkugeln der Gegner ausweichen, aber auch nicht zu schnell laufen, da Ihr sonst im Abgrund landet. Folgender Weg ist praktisch: Oben links anfangen, dann nach unten gehen, dann über die Brücke, und schließlich die beiden oberen Spinnenbasen zerstören.
Endgegner von Level 5: In der Spielstufe EASY ist der Endgegner sehr einfach zu besiegen. Ihr müßt Euch einfach nur hart in die Nähe des Monsters stellen und dann nicht aufhören zu schießen. In den Spielstufen NORMAL und HARD müßt Ihr am Anfang die gleiche Taktik anwenden, dann aber – wenn sich alles dreht – gekonnt dem Feuerstrahl ausweichen und die Bomben abschießen. Empfohlene Waffe: F (EASY), C oder H (NORMAL, HARD).

Level 6:
Nun schließlich das letzte und



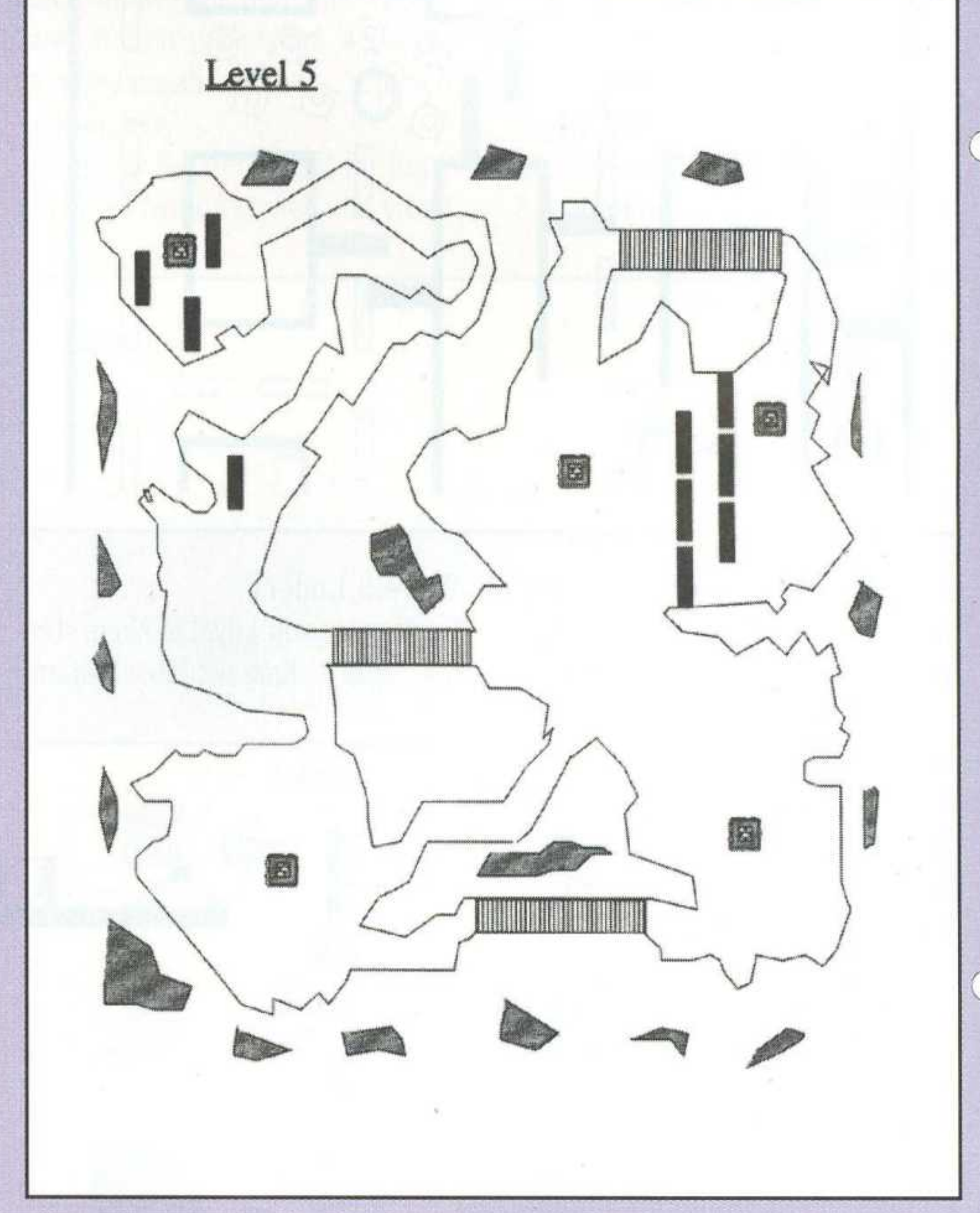


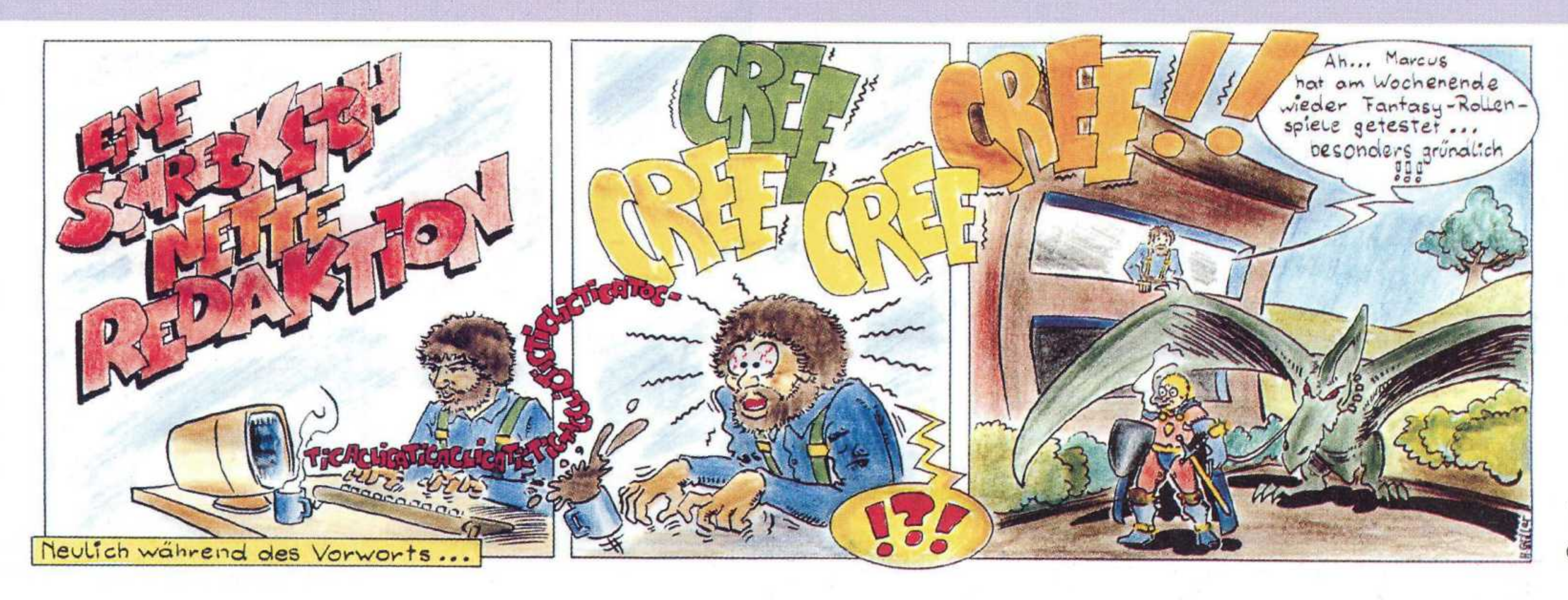
schwerste Level. Ihr müßt vor allem bei den ultrawilden Tierwabblern zügig durchlaufen und nicht probieren, sie zu zerstören.
1. Gegner: Den könnt Ihr am einfachsten besiegen. Stehenbleiben und schießen. Empfohlene Waffe: L oder F.
2. Gegner: Beim König Gomeramos müßt Ihr auch nur stehenbleiben und schießen. Nur gelegentlich den Krebsen ausweichen! Empfohlene Waffe: S.
3. Gegner: Die fürchterliche Bestie Kimkoh läßt sich folgendermaßen zerstören: Links in die Ecke stellen; sobald die Bestie in ihre Ecke zurückgeht, auf die Krallen springen, und schießen. Nach Möglichkeit nie auf den Kopf gehen, da sie sonst sofort gegen die Decke springt und Euch tötet. Empfohlene Waffe: L.

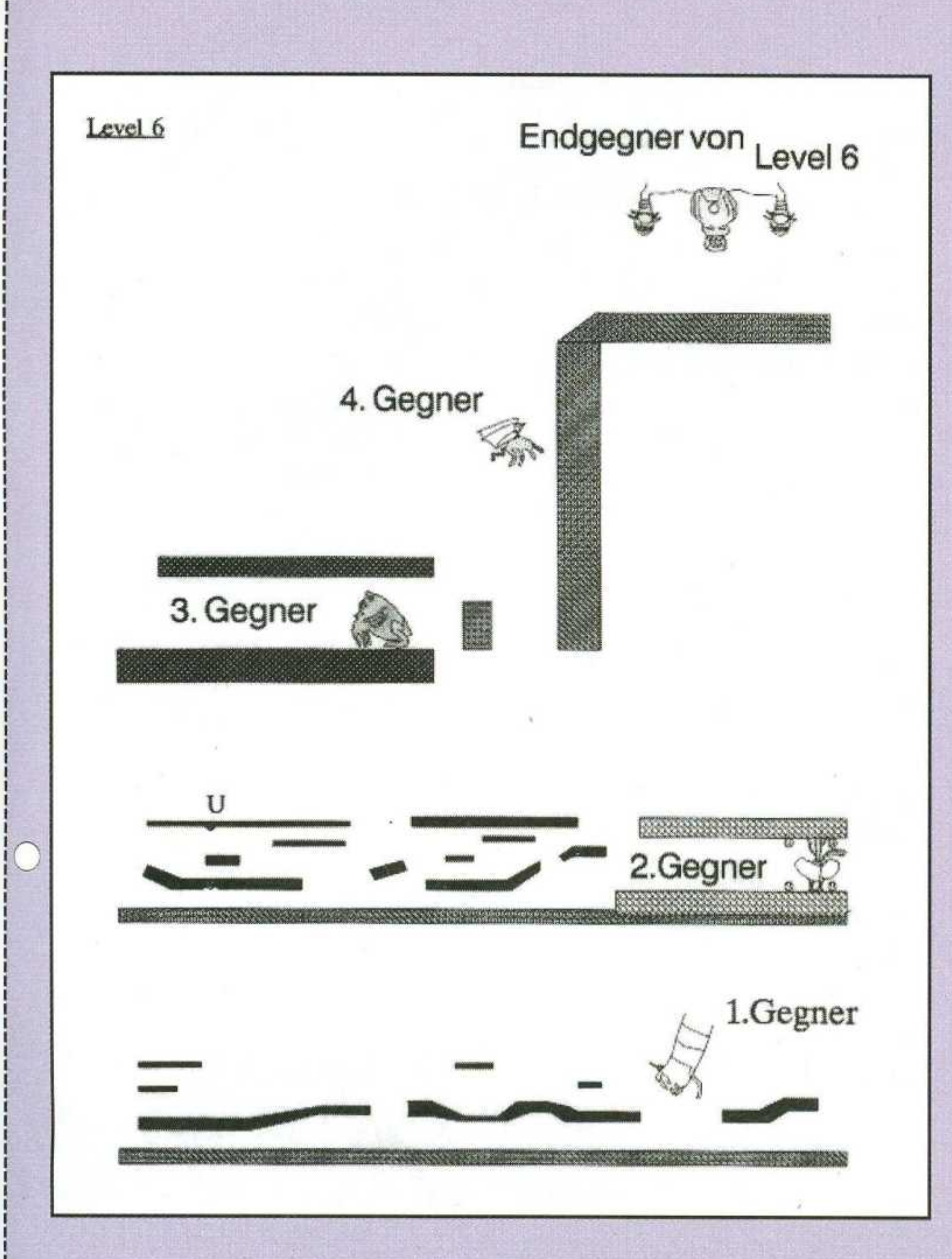
4. Gegner: Wieder im letzten Moment die Position wechseln, und dann schießen. Ihr müßt dem Metall-Alien auf die Flügel bzw. auf den Kopf schießen. Empfohlene Waffe: –.
Endgegner von Level 6: Als erstes schießt Ihr auf den rechten Arm und zerstört ihn, dann den linken Arm und schließlich den Kopf. Besonders auf die Aliens aufpassen, die einem schnell das eine oder andere Leben klauen. Empfohlene Waffe: F.

Legende zu Super Probotector:

A automatische Schießanlage
AF Affen
BW sich bewegende Kugeln
F Soldat
FW Feuerwaffe
G Gigaröster
H Hund mit Menschengesicht
L Laseranlagen
N Raketenninja
P Panzer (unbedingt nehmen)
R Höllenreiter
RA Raketen
RF Raketenflieger
S Scharfschütze
U ultrawilde Tierwabbler







Action-Replay-Codes zu Super Probotector:

7E00 860*	Levelanwahl (*: gewünschte Levelzahl (1-6) eingeben)
7E1F 840*	1. Waffe für Spieler 1
7E1F 860*	2. Waffe für Spieler 1
7E1F C40*	1. Waffe für Spieler 2
7E1F C60*	2. Waffe für Spieler 2

Waffen:
1. Fächergewehr
2. Schmettergewehr
3. Zielsuchgewehr
4. Flammenwerfer
5. Laser

7E1F 8A99	unendlich viele Leben für Spieler 1
7E1F CA99	unendlich viele Leben für Spieler 2
7E1F 8C02	unendlich viele Bomben für Spieler 1
7E1F CC02	unendlich viele Bomben für Spieler 2
7E1F 0000	Sound off/nur Soundeffekte ■

Max Luther

● Fields of Glory

Hier ein paar Tips von Jörg, der alle Schlachten auf beiden Seiten bereits durchgespielt hat.

Punktesystem:
Die höchste Punktzahl erreicht man, indem man Kämpfe von Infanterie und Kavallerie möglichst vermeidet und dafür mit der Artillerie auf Schußentfernung an eine gegnerische Einheit heranfährt, um sie dann durch Artilleriefeuer in die Flucht zu treiben. Infanterie und Artillerie muß man dabei immer in der Nähe behalten, um die Artillerie bei einem gegnerischen Angriff decken zu können. Weiteres folgt unter "Aufbau der Kampflinie".

Befehle
Artillerie, der man ein Ziel angibt, sollte immer den Befehl "Halten" haben, sonst kann es vorkommen, daß die Batterie dem Ziel folgt, wenn es sich außer Reichweite bewegt, und dabei selber aufgerieben wird.

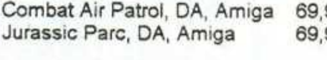
"Rückzug"-Befehl:
Ist eine Einheit in Kampfentfernung zu einer gegnerischen Einheit, reagiert sie manchmal nicht mehr auf die Befehle "Angriff" und "Verlegen". Dann kann man sie mit dem Befehl "Rückzug" immer noch bewegen.

"Angriff"-Befehl:
Gibt man einer Einheit den Angriffsbefehl gegen eine gegnerische Einheit, sollte man ihn noch mehrmals wiederholen, bevor die eigene Einheit die gegnerische erreicht und es zum Nahkampf kommt. Dann steigt die Wahrscheinlichkeit, daß die gegnerische Einheit vorher flüchtet.

Korps und Divisionen
Die Möglichkeit, ganzen Korps oder Divisionen Befehle zu geben, sollte man nur nutzen, um diese Verbände zu verlegen, ohne daß sie in Berührung mit dem Gegner kommen. Da sie immer eine bestimmte Aufstellung bilden, ohne auf das Gelände Rücksicht zu nehmen, muß man die Brigaden in den Kämpfen selbst führen. Das ist besonders bei Angriffen wichtig, da sonst die Artillerie nicht eingesetzt wird, sondern auf Einheiten des Gegners einfach aufläuft und vernichtet wird.

Allgemeines
Bevor man den Gegner angreift, sollte man immer eine Verteidigungslinie bilden, sonst kann ein mißlungener Angriff durch einen Gegenangriff des Gegners leicht ins Chaos verwandelt werden. Bei QUATRE BRAS gilt das auf Seiten der Franzosen nicht, da es hier darauf ankommt, die Schlacht zu gewinnen, bevor zu viele Einheiten der Koalition eintreffen.
Grundsätzlich ist es besser, sich angreifen zu lassen, anstatt selbst anzugreifen. Denn ist man in der Verteidigung, sind die Truppen formiert, die Artillerie ist abgeprotzt und bereit zu feuern. Das Gelände kann man durch die Auswahl der Verteidigungspositionen optimal ausnutzen. Hat man den Angriff dann erfolgreich abgewehrt, kann man die geschwächten gegnerischen Einheiten in einem Gegenangriff leichter vertreiben. Bewegt sich der Gegner nicht, und man muß selbst angreifen, sollte man das etappenweise tun. Ein





oder zwei Divisionen rücken ein Stück vor, bilden wieder eine Verteidigungslinie, dann die nächsten und immer so weiter. Man behält die Truppen so beim Angriff unter direktem Kommando. Bei der Verteidigung ist das nicht so wichtig, wenn man eine gute Verteidigungslinie gebildet hat. So gewinnt man beständig an Boden, wobei die einzelnen Einheiten einander besonders durch Artilleriefeuer unterstützen können, da nie alle Batterien gleichzeitig aufgeprotzt und in Bewegung sind.

Einsatz der verschiedenen Waffengattungen

Infanterie:

Bei Infanterieeinheiten, ebenso wie bei der Kavallerie, kommt es immer auf das zahlenmäßige Verhältnis zueinander an. Ist die eigene Einheit an Zahl mindestens um das Doppelte überlegen, kann man mit ziemlicher Aussicht auf Erfolg versuchen, den Gegner gleich durch einen Angriff im Nahkampf in die Flucht zu treiben. Ist man zahlenmäßig gleich, hat aber zwei Einheiten, kann man die gegnerischen Einheiten durch eine eigene Brigade in den Kampf verwickeln. Mit dem Befehl "Verlegen" geht man auf Schußweite heran, und mit der anderen Brigade greift man an der Seite oder im Rücken an. Das führt schnell zur Flucht des Gegners. Die beiden Methoden sollte man jedoch nur anwenden, wenn es darum geht, den Gegner schnell zu vertreiben, bevor Verstärkung kommt, denn sie sind für die eigenen Truppen sehr verlustreich und kosten damit Punkte.

Besser ist es, die gegnerischen Infanterieeinheiten zuerst zu schwächen, bevor man versucht, sie durch einen Angriff in die Flucht zu schlagen. Die beste Methode dazu besteht darin, eine oder zwei eigene Infanteriebrigaden in der Nähe aufzustellen. Die Formation sollte entweder Linie oder Scharmützel sein. Daneben sollte auch mindestens eine Artillerieeinheit aufgestellt werden. Man muß jedoch darauf achten, daß sie erstens nicht im Feuerbereich der gegnerischen Infanterie steht und zweitens ihr Feuerbereich nicht von der eigenen Infanterie verdeckt ist.

Sind Infanterie und Artillerie auf ihren Posten, gibt man einer Kavalleriebrigade den Befehl, die gegnerische Infanterie anzugreifen. Nimmt diese Infanterieeinheit dann die Karreeformation ein, kann man den Kavallerieangriff mit dem Befehl "Rückzug" wieder abbrechen. Die Infanterie bleibt dann meistens im Karree. Jetzt kann man mit der eigenen Infanterie auf Schußentfernung heranrücken.

Ein Karree kann immer nur 1/4 aller Schützen einsetzen und wird so schnell geschwächt, ohne selber viel Schaden anzurichten. Die gegnerische Infanterie läßt sich dann nach einer Weile durch einen Sturmangriff der Infanterie in Kolonne oder Gemisch leicht in die Flucht schlagen, da das Karree auch gegen Angriffe der Infanterie sehr anfällig ist. Flüchtet die Infanterie dann, kann die Kavallerie die Verfolgung aufnehmen, damit erstere sich nicht neu formiert. Man sollte jedoch darauf verzichten, wenn die Kavallerie dabei in die Linien des Gegners gerät und dort möglicherweise aufgerieben wird.

Kavallerie:

Kavallerie allein braucht man als Gegner nicht sehr ernst zu nehmen. Wo man durch Kavallerie bedroht ist, muß nur eine Infanterieeinheit vorhanden sein, die sich der Kavallerie bei einem Angriff im Karree entgegenstellen kann. Gegen Infanterie im Karree hat Kavallerie fast gar keine Chance. Dabei gilt: Je größer die Infanterieeinheit, desto wirkungsvoller das Karree und desto geringer die Chancen der Kavallerie.

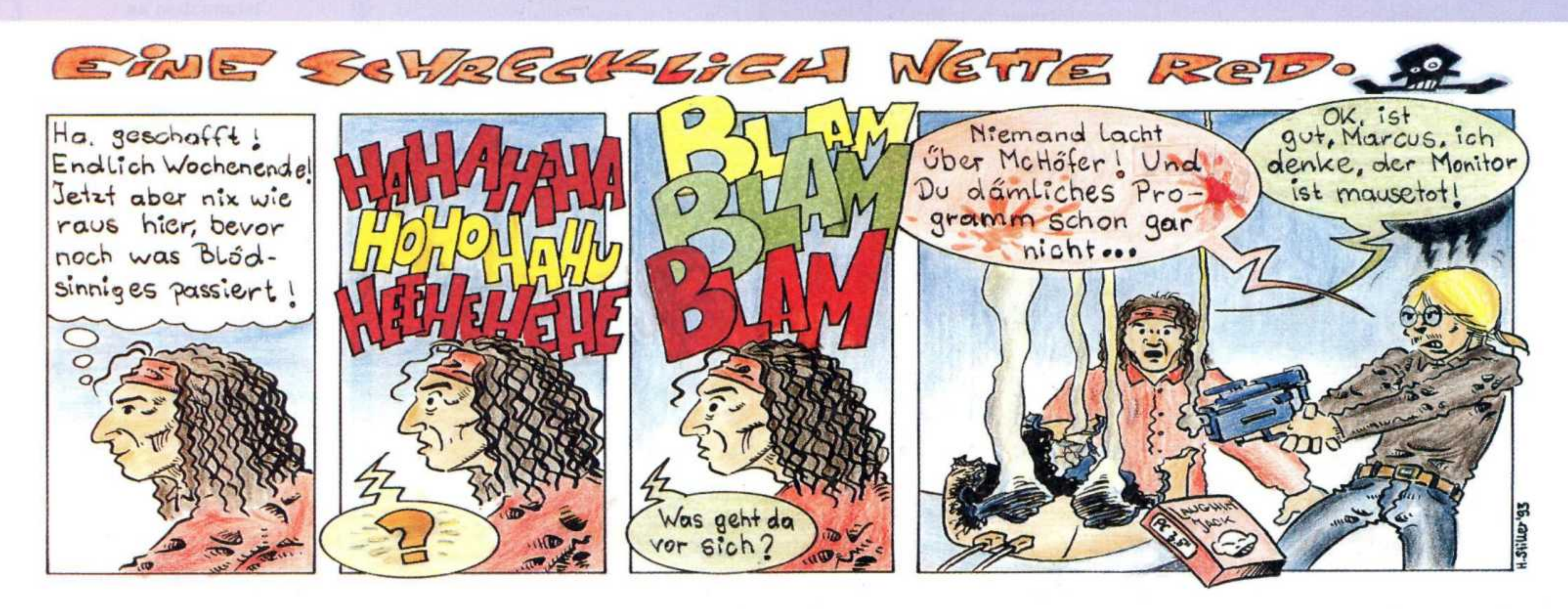
Will man Kavallerie von einer Position vertreiben, greift man entweder mit zahlenmäßig überlegener Kavallerie bzw. mit zwei Einheiten an oder läßt Infanterie in ihre Nähe vorrücken und die Karree-Formation bilden. Die Kavallerie greift dann meistens an und wird von der Infanterie in die Flucht geschlagen.

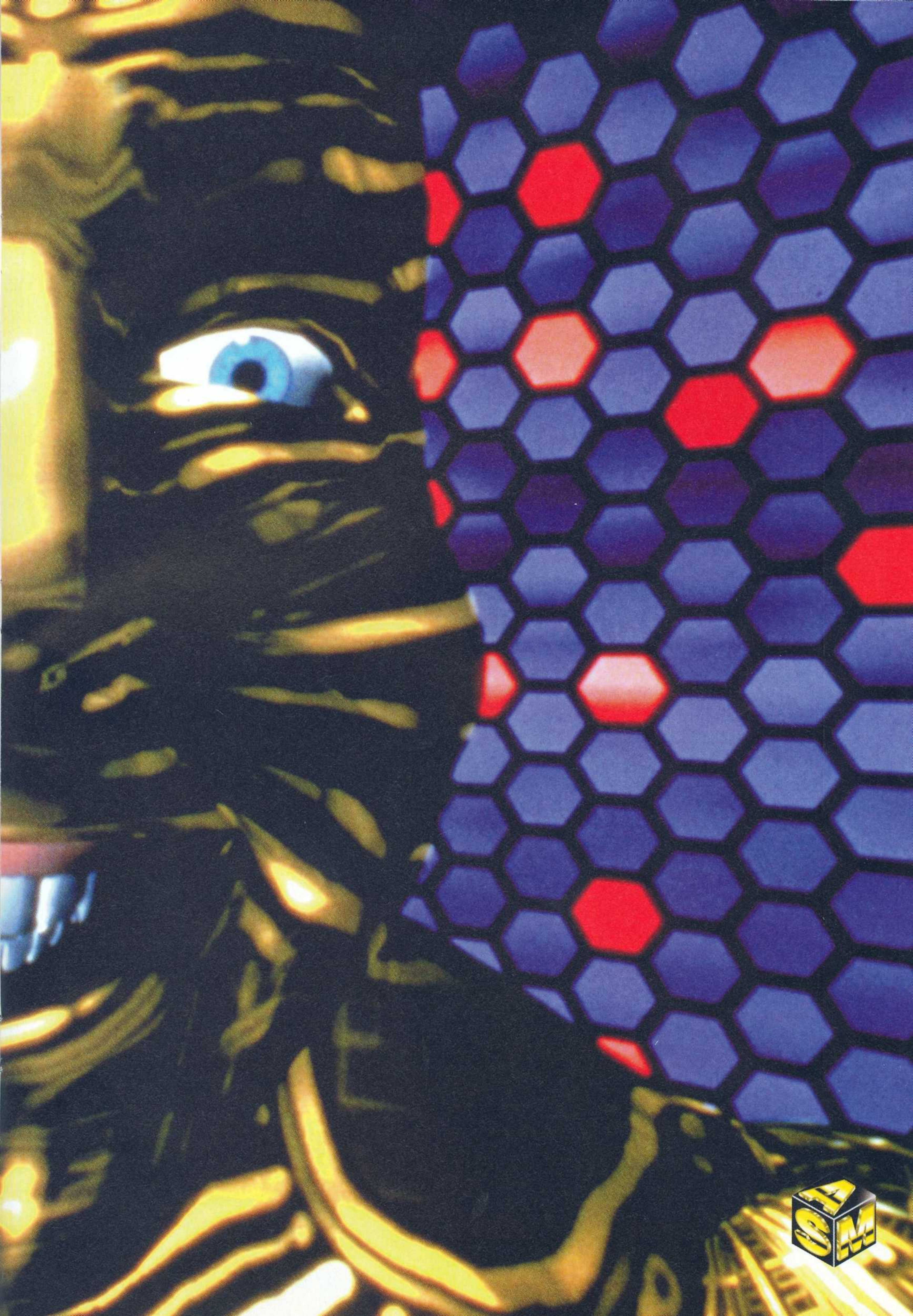
Artillerie:

Bei der Artillerie muß man zwischen schwerer und leichter Artillerie unterscheiden. Schwere Artillerie mit 12-lb-Geschützen ist bei den Franzosen die Korpsartillerie, bei den Preußen sind es die schweren Abteilungen der Korpsartillerie. Die Koalition hat 18-lb-Geschütze in der Reserve-Korpsartillerie, die aber in keiner Schlacht vorhanden sind. Dafür haben die meisten Abteilungen der Divisionsartillerie 9-lb-Geschütze, während die Preußen und die Franzosen hier nur über 6-lb-Geschütze verfügen. Diese beiden Geschütztypen kann man zur leichten Artillerie rechnen. Spielt man auf Seiten der Franzosen gegen die Koalition, sollte man also versuchen, die größere Reichweite der Korpsartillerie auszunutzen.

Ist die Artillerie noch aufgeprotzt, kann sie durch einen schnellen Vorstoß der Kavallerie vernichtet werden. Die leichte Kavallerie ist dafür am besten geeignet, weil sie am schnellsten ist. Deshalb sollte man leichte Kavalleriebrigaden hinter der Front der Infanterie bereithalten, um gegnerische Artillerie angreifen zu können, bevor sie Schaden anrichtet. Es ist natürlich besser, allein fahrende Artillerie anzugreifen, weil man dabei keine Verluste hat.

Ist Infanterie des Gegners in der Nähe, bildet sie ein Karree und beschießt die Kavallerie, was einige Verluste bringt. Ist Kavallerie in der Nähe, greift sie meist an, was mit dem Verlust der eigenen Einheit enden kann. In allen drei Fällen schafft man es aber, die Artillerie vorher zu vernichten. Schweift die angreifende Kavallerie einmal ab, um sich anderen Einheiten in der Nähe zuzuwenden, wählt man den Befehl "Rückzug" und gibt als Ziel die Position der Artillerieeinheit an. Handelt es sich um schwere Artillerie, was man in den unteren Realitätslevels durch Anklicken feststellen kann, sollte man immer angreifen. Ist die gegnerische Artillerie erst einmal in Schußentfernung in Stellung gegangen, richtet sie großen Scha-




ASM




100
ASM


SALES
CURVE

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel		Titel		Titel		Titel	
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -	Curse of Enchantia	(L P) -	Final Fantasy Legend	- - A	King's Quest 3	L - A
688 Attack Submarine	- - A	Curse of the Azure Bonds	L P -	Fire Brigade	- - A	King's Quest 4	L P A
7.th Guest	**(L P) ·**	Dagger of Ammon Ra	(L P) -	Fish	L - -	King's Quest 5	(L P) A
Abandoned Places	L P -	Dark Half	(L P) -	Fountain of Dreams	- - A	King's Quest 6	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A	Day of the Viper	L P -	**Freddy Pharkas**	**(L P) ·**	Kingdoms o. England	- - A
Adventure of Link	- P -	Death Knights of Krynn	L P A	Future Wars	(L P) -	Knights of Legend	L - A
Airborne Ranger	- - A	Deathlord	- P A	Galdregon's Domain	(L P) A	Kult	(L P) -
Alone in the Dark	**(L P) ·**	Decicives B. Am. Civ. War	- - A	Gateway to the Sav. Front.	L P A	Landsitz von Morteville	L - -
Alternate Reality - City	- P A	Defender of the Crown	- - A	Gato	- - A	Last Ninja	- - A
Alternate Reality - Dung.	L - -	Deja Vu	L - -	Germany 1985	- - A	Last Ninja 2	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) ·**	Deja Vu 2	L - -	Gettysburg	- - A	Legacy of the Ancient	L - -
Bad Blood	L P A	Demon's Winter	L - A	**Gobliins 2**	**L · ·**	Legend of Blacksilver	- - A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A	Digi Paint 3	- - A	Gold Rush	L P A	Legend of Foerghail	L P -
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A	Drachen von Laas	L - -	Guild of Thieves	L - -	**Legend of Kyrandia**	**(L P) ·**
Bard's Tale 1	L P -	Dragon Wars	- P A	Gunship	- - A	Leisure Suit Larry 1	L P A
Bard's Tale 2	L P -	Dragon's Breath	L - -	Heart of China	(L P) A	Leisure Suit Larry 2	L P A
Bard's Tale 3	L P A	Dragons Lair	L - A	Heimdall	(L P) -	Leisure Suit Larry 3	L P A
Battle of Antietam	- - A	Drakkhen	L - -	Hellowoon	L - -	Leisure Suit Larry 5	L P -
Battlehawks 1942	- - A	Dungeon Master	L P A	Hero's Quest	(L P) A	Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Battles of Napoleon	- - A	Eco Quest	(L P) -	Hillsfar	L - A	Loom	L - -
Battletech	L - A	Elite (nur Amiga/ST)	L P A	Holiday Maker	L - -	**Lost Files of Sherlock Holmes**	**L · ·**
Black Cauldron	L - -	Elvira 1 (nicht C 64)	L P -	Hook	(L P) -	Lure of the Temptress	(L P) -
Bloodwych	L P -	Elvira 2	L P -	Imperium Galactum	- - A	Manhunter - New York	L - A
Bubble Ghost	- P -	Emperor of the Mines	L - -	**Inca**	**L · ·**	Manhunter - San Francisco	(L P) A
Buck Rogers	L P A	**Eric the Unready**	**(l P) ·**	Indiana Jones 3	L P -	Maniac Mansion	L P -
Cadaver	L P -	Europe Ablaze	- - A	Indiana Jones 4	(L P) -	Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Carrier Command	L - -	**Eternam**	**L P ·**	Insector X	- - A	Mewilo	L - -
Champions of Krynn	L P -	Eye of the Beholder 1	(L P) A	It came from the Desert	(L P) -	Might & Magic 1	- - A
Chaos Strikes Back	L P A	Eye of the Beholder 2	(L P) -	Jet	- - A	Might & Magic 2	- - A
Chrono Quest 1	L - -	**Eye of the Beholder 3**	**· P ·**	Jones in the Fast Lane	- - A	Might & Magic 3	(L P) A
Chrono Quest 2	L - -	F-14 Tomcat	- - A	Kampfgruppe	- - A	Millenium 2.2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A	F-15 Strike Eagle 2	- - A	Kathedrale Die	(L P) -	Miracle Warriors	- - A
Colonel's Bequest	L P A	Faery Tale Adventure	(L P) -	King Arthur	L - -	Monkey Island 1	(L P) A
Conquests of Camelot	(L P) A	Fascination	L - -	King's Quest 1	L P -	Monkey Island 2	L P -
Conquests of the Longbow	L P -	Fatal Heritage	L - -	King's Quest 2	L P A	Navcom 6	- - A

Titel		Titel		Titel	
Navy Seal	- - A	Rex Nebular	(L P) -	Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Neuromancer	L P -	Rings of Medusa	(L P) -	Star Trek 5	- - A
New Zealand Story	- - A	Rise of the Dragon	- - A	Starglider	- - A
Ooze	L P -	Roadwar 2000	- - A	Starglider 2	- - A
Panzer Battles	- - A	Robox	L P -	Steel Thunder	- - A
Panzer Strike	- - A	Rommel	- - A	Stellar Crusade	- - A
Pawn The	L - -	Russia	- - A	Storm Across Europe	- - A
Personel Nightmare	L P -	Savage Empire The	- - A	Sub Battle Simulator	- - A
Phantasie 3	L - -	Schwarze Auge Das	L P -	Sword of Aragon	(L P) A
Phantasy Star 1	L - A	Secret of the silver Blades	- - A	Sword of Vermillion	- - A
Phantasy Star 2	- - A	Sentinel The	- - A	Tangled Tales	- - A
Pirates	L - A	Sentinel World (Paragr.)	- - A	Transworld	L - -
Police Quest 1	L - A	Sentinel Worlds	L - A	Ultima 1	- - A
Police Quest 2	L - A	Sex Vixens from Space	L - -	Ultima 2	- - A
Police Quest 3	L P -	Shadow Sorcerer	L P -	Ultima 3	L P A
Pool of Radiance	L P A	Shadow of the Beast	(L P) -	Ultima 4	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A	**Shadow of the Comet**	**(L P) ·**	Ultima 5	L P A
Pools of Darkness	**· P A**	Shadowgate	L - -	Ultima 6	L P A
Populous	L - A	Shogun	L P -	**Ultima 7 + Forge Of Virtue**	**L P ·**
Ports of Call	(L P) -	Soko Ban	- - A	**Ultima Underworld 1**	**L P ·**
Powermonger	- - A	Sorcerian	- - A	Uninvited	L - -
President is Missing	- - A	Space Ace	L - -	Up Periscope	- - A
Prince of Persia	L P -	Space Quest 1	L P A	**Veil Of Darkness**	**L P ·**
Projekt Firestart	L - A	Space Quest 2	L P A	Wasteland	L P A
Projekt Stealth Fighter	- - A	Space Quest 3	L P A	Wasteland (Paragr.)	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P ·**	Space Quest 4	L P A	**Waxworks**	**L P ·**
Quest for Glory 2	(L P) A	**Space Quest 5**	**L P ·**	Willy Beamish	(L P) -
Quest for Glory 3	**(L P) ·**	Space Rogue	- - A	Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Questron 2	L P -	Spellcasting 101	L - -	Winzer	L - -
Railroad Tycoon	L - -	**Spellcasting 301 · Spring Br.**	**L · ·**	Wonderland	L - -
Reach for the Stars	- - A	Spirit of Adventure	L P -	Zak Mc Kracken	L P A
Red Baron	- - A	Stadt der Löwen	L - -	Zork	L - -
Red Lightning	L - A	Star Command	L - A		
Red Storm Rising	- - A	Star Flight 1	L - A		
Renegade Legion Interceptor	- - A	Star Flight 2	L - A		

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 SYNDICATE
PC dV 94.95
AM dV 79.95

2 X-WING
PC dA 94.95

3 PINBALL DREAMS
PC dA 69.95
AM dA 69.95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	MANIAC MANSION 2 dV	....	99.95
5.	INDIANA JONES 4 dV	89.95	89.95
6.	STRIKE COMMANDER dA	....	99.95
7.	DUNE 2 dA	69.95	79.95
8.	EISHOCKEY MANAGER dV	89.95	94.95
9.	PATRIZIER der dV	79.95	79.95
10.	LEMMINGS 2 - THE TRIBES dA	79.95	89.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an -natürlich kostenlos- oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

NEU: ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis	Titel	Preis
1869 dV	79.95	lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
a train dV	99.95	lure of the temptress dV	79.95
airbus a320 us edition dA	99.95	m 1 tank platoon dA	79.95
amberstar dA	84.95	maniac mansion dV	69.95
another world dA	69.95	microprose grand prix f. 1 dA	84.95
b 17 flying fortress dA	84.95	might & magic 3 dV	79.95
battle isle data disk 2 dV	54.95	monkey island 1 dV	79.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95	monkey island 2 dV	79.95
body blows dA	74.95	one step beyond dA	59.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	patrizier der dV	79.95
campaign dV	74.95	penthouse hot numbers dA	44.95
chaos engine dA	64.95	pga golf plus dA	79.95
civilization dV	84.95	pinball fantasies dA	69.95
colossus chess x dA	49.95	pirates ! dA	69.95
creatures 2 dA	69.95	populous 2 dA	79.95
curse of enchantia dV	89.95	premier manager dA	69.95
desert strike dA	79.95	rome ad 92 dV	74.95
dragon wars dV	59.95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
dune 2 dA	69.95	shadowlands dA	79.95
dune dV	79.95	silent service 2 dA	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	sim city de luxe dA	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	sim earth dV	89.95
f 15 strike eagle 2 dA	84.95	sim life dV	94.95
fate gates of dawn dV	79.95	soccer kid dA	79.95
fire & ice dA	74.95	space crusade incl. mission d. dA	79.95
flashback dV	69.95	space legends dV	84.95
goal dV	69.95	starbyte collection no. 2 dV	79.95
gobliins 2 dV	79.95	streetfighter 2 dA	74.95
gunship 2000 dA	89.95	tennis cup 2 dA	69.95
hannibal dA	84.95	their finest hour dA	79.95
history line 1914-1918 dV	89.95	transarctica dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95	ultima 5 dA	79.95
jonathan dV	94.95	ultima 6 classic dA	49.95
legends of valour dV	89.95	walker dA	74.95
lemmings 2 the tribes dA	79.95	ween dV	79.95
lemmings dA	69.95	whales voyage dV	74.95
lionheart dA	69.95	wing commander 1 dV	89.95
lost vikings dV	84.95	zak mc kracken dV	69.95

IBM - PC

Titel	Preis	Titel	Preis
a train construction set dV	49.95	microprose f1 grand prix dA	99.95
a train dV	99.95	might & magic 5 dV	99.95
aces of the pacific edition dA	94.95	might and magic 4 dV	89.95
airbus a 320-europa dA	99.95	monkey island 2 dV	89.95
alone in the dark dV	94.95	patrizier der dV	79.95
betrayal at krondor dV	99.95	pinball dreams dA	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	populous 2 dA	84.95
burning steel dV	94.95	prince of persia 2 dA	84.95
buzz aldrins race into space dA	99.95	ragnarok dV	99.95
civilization dV	99.95	railroad tycoon deluxe dA	94.95
comanche dA	94.95	schwarze auge das dV	89.95
comanche mission disk 1 dV	59.95	sensible soccer dA	74.95
dune 2 dA	79.95	shadow of the comet dV	99.95
eishockey manager dA	94.95	silent service 2 dA	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95	sim life dV	94.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	space hulk dA	99.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95	space quest 5 dV	89.95
fields of glory dA	109.95	spaceward ho! für windows dV	89.95
flashback dA	84.95	star trek 25th anniversary dV	94.95
freddy pharkas dV	94.95	strike commander dA	99.95
gods dA	79.95	strike speech pack dA	49.95
gunship 2000 dA	99.95	syndicate dV	94.95
history line dV	89.95	task force 1942 dA	104.95
inca dV	99.95	tornado dA	94.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95	transarctica dV	69.95
indiana jones 4 dV	89.95	twilight 2000 dV	99.95
kings quest 6 dV	99.95	ultima 7 - serpent isle dA	99.95
leather godesses phobos 2 dV	99.95	ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
legacy the dV	109.95	ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
legend of kyrandia dV	74.95	ultima underworld 2 dA	89.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95	wall street manager dA	94.95
links golf 386 dA	99.95	whales voyage dV	89.95
lost files sherlock holmes dV	94.95	wing comm. 2 speech disk dA	49.95
lost vikings the dV	94.95	wing commander 1 deluxe dA	104.95
maniac mansion 2 dV	99.95	wing commander 2 dV	94.95
maniac mansion dV	69.95	wing commander academy dA	84.95
mario wird vermisst dV	89.95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
michael jordan in flight dA	89.95	x-wing dA	94.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
1093 a-train construction set dV	49.95
1093 atac dA	84.95
1093 links kurs bay hill club US	49.95
1093 links kurs hyatt dorado US	49.95
1093 links kurs pinehurst US	49.95
1093 prophecy of the shadow dV	84.95
1093 space hulk dA	89.95
1093 war in the gulf dV	84.95
1093 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
1093 abandoned places 2 dA	94.95
1093 aces over europe dV	94.95
1093 burning steel editor US	44.95
1093 cyberrace dV	94.95
1093 darkmare dA	94.95
1093 eye of the beholder 3 dV	94.95
1093 flugsimulator 5 US	134.95
1093 fs5 scenery new york US	84.95
1093 fs5 scenery paris US	84.95
1093 lands of lore dV	79.95
1093 nick faldo golf dV	94.95
1093 pirates gold US	94.95
1093 pirates gold dV	109.95
1093 return of the phantom dV	109.95
1093 seal team dA	94.95
1093 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1093 spelunx US	84.95
1093 streetfighter 2 dA	79.95
1093 v for victory 3 dA	94.95
1093 warlords 2 US	94.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
enchanter US	29.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
waterloo dA	19.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
centurion defender of rome dA	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
maupiti island dV	19.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
railroad tycoon US	39.95
rbi baseball two dA	29.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swotl p 38 US	39.95
swotl p 80 US	39.95
triple action 5 US	39.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
gfl championship football US	19.95
imperium dA	34.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel		Preis
cd-rom drive philips 205	PC	359.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC	599.95
roland midia sound 2000 sb	PC	899.95
roland scc1 bundle	PC	899.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC	199.95
sound blaster cms chips	PC	49.95
sound blaster pro deluxe	PC	329.95
sound blaster cd-rom drive	PC	579.95
soundblaster midi kit	PC	94.95
sound blaster pro + cd-rom	PC	899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC	1449.95
sound blaster 16 asp	PC	499.95
video blaster genlock-karte	PC	639.95
wave blaster	PC	469.95

ZUBEHÖR

Artikel		Preis
aktiv-boxen no name	Paar	29.95
aktiv-boxen am 2s	Paar	49.95
diskettenbox 3.5		14.95
diskettenbox 5.25		14.95
joystick gravis analog pro	PC	94.95
joystick gravis schwarz	PC	84.95
joystick gravis transparent	PC	94.95
joystick manix deck	AM	59.95
joystick manix twins	AM	49.95
joystick thrustmaster fcs	PC	189.95
joystick thrustmaster wcs	PC	189.95
thrustmaster rudder pedals	PC	289.95
joystick transp. topstar sv227	PC	39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM	64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC	89.95
maus transparent sv 714	AM	39.95
maus transparent sv 712	PC	44.95
speicher 1 mb a600	AM	99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM	59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt.
Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

AUFTRAGGEBER

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

A 12/93

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

den an und läßt sich nur noch unter schweren eigenen Verlusten vernichten.

Aufbau der Kampflinie

Infanterie und Kavallerie:

Soweit es geht, sollte man die Divisionen räumlich zusammenhalten. Ungeordnete Einheiten formieren sich nämlich schneller, je näher sie sich bei ihrem Kommandeur befinden. Sind sie zu weit vom Kommandeur entfernt, kommt es vor, daß sie sich gar nicht mehr formieren. Dabei kommt es auf die Qualität der Truppe an. Garde formiert sich eher wieder als Miliz. Bei Elite- und Garde-Level kommt noch hinzu, daß Befehle mit einer Zeitverzögerung abgegeben werden, die mit der Entfernung zunimmt.

Die Divisionsartillerie stellt man im Zentrum etwas nach vorne versetzt auf, damit sie einen möglichst großen Schußwinkel hat. Die Brigaden werden rechts und links davon aufgestellt. Bei einem feindlichen Angriff, der sich auf die Artillerie richtet, läßt man die Brigaden dann zur Deckung der Artillerie ein Stück vorrücken. Wenn man die Artillerie zurückziehen würde, könnte sie in dieser Zeit nicht schießen. Bei hohen Hängen kann man die Artillerie auch oben auf dem Hang und die Brigaden darunter aufstellen. Dann wird das Schußfeld zwar nicht eingeschränkt, aber die Brigaden verlieren den Vorteil der Überhöhung.

Artillerie:

Man kann sowohl aus der schweren als auch aus der leichten Artillerie große Batterien bilden. Eine große Batterie bei schwerer Artillerie aus mindestens vier Batterien ist kaum frontal angreifbar. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß die Geschütze bis an die Grenze ihrer Reichweite freies Schußfeld haben. So wird jede angreifende Einheit schon in die Flucht getrieben, bevor sie noch in Kampfentfernung an die eigene große Batterie herankommt. Aufgrund der Artillerieausrüstung können hauptsächlich die Franzosen mit der Gardeartillerie große Batterien bilden, z.B. bei LIGNY auf dem Plateau zwischen Ligny und Tongrenelles, bei der Mill of Bussy oder – am besten – auf dem Höhenzug, der sich nordöstlich Tongrinnes nach Norden zieht. Das gilt auch bei WATERLOO auf dem Höhenzug, der westlich von Hougoumont beginnt und sich dann nach Nordwesten zieht. Dort sollte dann aber eine Infanteriebrigade gegen Hougoumont abschirmen. Bei WAVRE kann man auf beiden Seiten entlang der Dyle große Batterien errichten, da der Fluß von angreifenden Einheiten nur sehr langsam überschritten werden kann. Dafür eignen sich die Flußbiegung zwischen Limale und Bierge und die zwischen Bierge und Wavre.

Spielt man mit den Preußen, sollten die Dörfer jeweils durch eigene Infanterie besetzt sein, um Angriffe auf die Artillerie von dort aus zu verhindern. Ein guter Standpunkt für eine große Batterie der Preußen ist auch das Plateau von Limale bis Wavre. Setzt man die schwere Artillerie geschickt ein, kann man mit geringen eigenen Verlusten den Gegner mühelos zusammenschießen.

Geländeeinfluß:

In allen Levels, außer bei *Wehrpflichtiger*, spielt das Gelände eine Rolle. Will man also das Gelände ausnutzen, muß man mindestens als Berufssoldat spielen. Das Gelände hat zum Beispiel Einfluß auf die Geschwindigkeit der Truppenbewegungen. Will man Einheiten schnell verlegen, sollte man Wald, Häuser und Wasser meiden. Besonders die Artillerie entwickelt bei Gebäuden, tiefen Flüssen oder Teichen Schneckengeschwindigkeit. Man sollte mit Artillerie überhaupt keine Dörfer oder Wälder durchqueren, wenn es nicht unbedingt nötig ist. Notfalls übernimmt man direkt das Kommando über die Artillerie einer Division, steuert sie um das Dorf herum und übergibt sie dahinter wieder dem Divisionskommandeur. Zieht nämlich die Divisionsartillerie durch das Dorf, wartet der Kommandeur, bis sich die Artillerie wieder an ihrer Position befindet, bis er weitere Befehle befolgt. Das läßt sich natürlich auch bei gegnerischen Einheiten ausnutzen. Steckt die Divisionsartillerie in einem Gelän-

dehindernis fest, läßt sich der Rest der Division ohne viel Gegenwehr durch eigene Artillerie zusammenschießen.
Stellt man Infanterie oder Artillerie zur Verteidigung an den Rand eines Hangs oder hinter einem Wasserlauf auf, kann jede von beiden mehr Salven auf eine angreifende Einheit abgeben, weil diese viel langsamer als auf flachem Land ist. Schutz vor Artilleriefeuer gewährt die Aufstellung hinter oder in einem Wald oder einer Gebäudeansammlung. Wald ist als Schutz besser, da Bäume nicht zerschossen werden können. Geländehindernisse bringen Formationen, die sie durchqueren, in Unordnung. Stellt man eigene Infanterie oder Kavallerie hinter einem Geländehindernis auf, kann sie die gegnerische Einheit leichter durch einen Angriff in die Flucht schlagen, weil diese sich noch nicht geordnet hat. Am anfälligsten sind Einheiten, die sich gerade wieder formieren, da sie keine Gegenreaktion zeigen, wenn sie beschossen werden.

Besonderheiten der einzelnen Einheiten

Garde:
Die Brigaden der Garde sind die besten Einheiten. Wo man sie einsetzt, kann man damit rechnen, gegen normale Einheiten zu gewinnen. Trotzdem sollte man sehr vorsichtig mit ihnen umgehen, denn ein "Toter" der Garde bedeutet schon fast einen Minuspunkt. Haben Gardeeinheiten schwere Verluste, kann sich das also sehr nachhaltig auf das Punktekonto auswirken.

Sonstige Infanterie:
Bei der sonstigen Infanterie sollte man besonders auf Gewehreinheiten achten, da sie eine größere Treffsicherheit und Reichweite als normale Infanterie aufweisen. Ob leichte Infanterie Gewehre hat, sieht man in den Beschreibungen der Einheiten in der Datenbank.

Landwehr- und Milizinfanterie:
Einige preußische Landwehrbrigaden, wie die Elbe-Landwehr-Infanterie, können auf Befehl die Scharmützel-Formation einnehmen. Sie bilden ein Karree, wenn sie von der Kavallerie angegriffen werden. Da Verluste bei der Landwehr und Miliz nicht so viele Minuspunkte kosten, sollten im Nahkampf hauptsächlich diese Brigaden verwendet werden. Aufgrund der zahlenmäßigen Stärke sind sie der französischen Infanterie durchaus gewachsen.

Kavallerie:
Die leichte Kavallerie der Koalition kann es analog dazu mit der schweren und mittelschweren Kavallerie der Franzosen aufnehmen. Mit der preußischen Kavallerie läßt sich nicht sehr viel anfangen, da die einzelnen Brigaden zahlenmäßig nicht sehr stark sind. Besonders bei WAVRE kann man mit den Kavalleriebrigaden, denen die Verluste von Ligny abgezogen worden sind, nichts mehr anfangen. Man schickt sie am besten gleich über Lasne nach Westen, weil sie da wenigstens noch Punkte bringen.

Lanzenreiter gehören zwar zur leichten Kavallerie, sind jedoch wegen der Länge ihrer Waffen sowohl gegen Kavallerie als auch gegen Infanterie sehr wirksam. Infanterie im Karree, die von Lanzenreitern angegriffen wird, hat deutlich mehr Verluste, als wenn sie von normaler Kavallerie, auch schwerer, angegriffen wird. Da die preußische Milizkavallerie mit Lanzen ausgerüstet ist, ist sie der regulären preußischen Kavallerie an Wirkung ebenbürtig. ■

Jörg E. Schuschkow

● Ambush at Sorinor (PC)

Taktiken für den Kill/Ward-Modus

Kill-Aufträge:
Hier gibt es zwei Varianten. Bei der einen muß man einzelne Personen bzw. kleinere Gruppen komplett vernichten; bei der anderen gilt es, einen bestimmten Teil des Gegners auszulöschen (z.B. 50% von 80 Trollen). Wenn man einzelne bzw. kleine Gruppen von V.I.P.s killen muß, so kauft man sich am Anfang einige schnelle, starke Einheiten (z.B. Human/Orc-Heroes, Dreadknights, Wraiths, Vampires) und plaziert sie in der Nähe der Eingangsfelder, wo man sie per

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

"Wait" vor den Augen des Gegners versteckt. Anschließend kauft man sich sowohl Nahkampf- als auch Fernwaffeneinheiten, plaziert sie so nah wie möglich bei den Ausgangsfeldern und gibt ihnen den Befehl, diese zu blockieren (einfach "Go", und dann auf eines der Felder klicken). Ist dann die Mission gestartet, wartet man, bis die V.I.P.s am Bildschirm erscheinen. Dann läßt man die sich im "Wait"-Status befindlichen Truppen per "Ambush" aus dem Gebüsch hervorbrechen und sie den V.I.P.s hinterherjagen ("Hunt").

Tip:
Wenn die Mission im Canyongebiet spielt, kann man auf viele Einheiten verzichten (die "Exit"-Felder zu blockieren ist aber immer die goldene Regel!); man legt einfach Fallen aus. Falls man jedoch nur eine Person bzw. eine sehr kleine Gruppe (max. 10 St.) killen soll, empfiehlt es sich, den Weg der Person/Gruppe genau zu beobachten, die Mission nochmals zu beginnen und die Stellen, an denen die Person/Gruppe vorbeikommt, mit Fallen zu schmücken. Bei dieser Methode kann viel Geld gespart werden, da auf Truppen verzichtet werden kann. Ein Soldat ist jedoch immer erforderlich. Sollte man jedoch – wie oben beschrieben – einen bestimmten Prozentsatz einer großen Gruppe vernichten, so hilft nur rohe Gewalt. Eine Mischung aus Fallen und Einheiten ist in der Regel erfolgreich. Natürlich sollte man das Blockieren auf keinen Fall vergessen.

Ward-Aufträge:
Hier sollte man zunächst einige starke Einheiten (Heroes, etc.) zum "Exit" vorschicken, die mit den sich dort befindlichen Ambushern aufräumen. Auch sollte man, wenn möglich, die V.I.P.s mit "Merge" zusammenfassen. Mehrere Einheiten (Nahkampf/Fernwaffen) sollten sie per "Follow" zum Ausgang begleiten. Auch empfiehlt es sich, auf fallenverdächtigem Grund einige Billigeinheiten vorzuschicken, die die Fallen auslösen und somit entschärfen. Billige Einheiten sind in solchen Fällen meistens erhältlich. Die V.I.P.s sollten versuchen, durch Umwege zum Ausgang zu gelangen, um dem Gegner nicht in die Arme zu laufen. Wenn die V.I.P.s nicht auf den "Exit"-Feldern verschwinden, so liegt das daran, daß diese von den "Follow"-Einheiten blockiert werden. Diese dann einfach wegbewegen.

Hinweis:
Sollten die V.I.P.s einmal arg bedrängt werden, so empfiehlt es sich, den Gegner mit einigen "Followers" anzugreifen, um ihn von den V.I.P.s abzulenken.

Allgemeine Tips:
Einheiten nach Preis-/Leistungsverhältnis beurteilt:

Gute Nahkampfeinheiten sind:
Dwarf,- Human,- Orc-Heroes, Orc-Warriors, Dreadknights, Dwarf,- Human,- Orc-Elite, Savage,- Dwarf,- Human,- Orc-Warriors, Human-Veterans, alle Minotauren-Einheiten, Scorpions, Spiders, Wardogs, Mercenaries, Troll-Elite, Goblin-Rouge, Goblin-Warriors, Vampires, Wraiths, Elemental Air/Water/Fire, Zebanis.

Gute Fernwaffeneinheiten sind:
Elf-Hero/Elite/Archer, alle Tekhir-Einheiten, Humanarchers, Elfsorceress, Jerrah, Wizard of Dark, Lightning Wizard, Zorlims.

Die angeführten Einheiten sind natürlich nicht bei jedem Clan erhältlich. So kann man z.B. bei Clan Drokhal keine Zorlims, bei Clan Ylatrius umgekehrt auch keine Zwerge kaufen. Jedoch ist es manchmal möglich, bei Clan Twillin u.a. auch Zwerge zu erhalten – genau wie man bei Clan Drokhal ab und zu auch Elfen bekommt. Das liegt daran, daß die beiden Clans sich recht gut verstehen. Minos, Goblins und Söldner kann man überall bekommen, da sie nichts mit den Fehden der Clans zu tun haben.

Man sollte immer versuchen, seine Fernwaffeneinheiten durch Nahkampfeinheiten zu decken, da die Jungs, was Nahkämpfe betrifft, eher schwach auf der Brust sind und schnell in die ewigen Jagdgründe eingehen.

Ist mal ein Clan besonders sauer auf Euch, so solltet Ihr ein paar Aufträge für ihn erledigen, sonst kann es Euch nämlich passieren,

daß er keine Aufträge mehr an Euch vergibt ("Campaign").
Auch solltet Ihr nicht mehr Geld ausgeben, als der Vorschuß ausmacht, denn sonst werdet Ihr wohl kaum Gewinn machen ("Campaign").

Hier noch ein paar Tips zu den einzelnen Fallentypen:
Die besten sind "Magic" und "Poison". Sie vernichten normalerweise ein kleines Gegnerkontingent. Man plaziert sie am besten in engen Schluchten.
Mit "Hole" ist man immer gut beraten, da sie die billigste von allen Fallen ist.
"Arrow" und "Spear" sind nützlich, um den Gegner zu verletzen.
"Rock" und "Electric" sind bei mir unbeliebt; auch Fireball hat sich nicht bewährt, da der Effekt kaum stärker als bei "Arrow/Spear" ist. ■

Tobias Reindl

● Burntime

Zum Überleben braucht man Fleisch und Wasser. Man bekommt beides, wenn man etwas findet oder produziert. Meistens findet man eine Rattenfalle in der Fabrik unter dem Dorf Nirvana.
Im Devil Rock findet man zumeist vier Goldbarren, für die man sich in der Kneipe mit acht Rationen Trinkwasser eindecken kann. Man kann maximal sechs Units Essen produzieren, dann ist das Lager voll. Man muß nun Essen verbrauchen oder eintauschen, damit wieder neues produziert werden kann. Auf der Reiseroute sollten ein paar Lager eingerichtet werden, damit man auf dem Rückweg nicht verhungert.
Stellt man zwei Werkzeuge und zwei oder mehr Menschen in ein Lager, hebt sich die Produktionsgeschwindigkeit.

Hier sind die Werkzeuge, die man zum Produzieren von Nahrung benötigt:

1. Messer: drei Tagesrationen Maden.

2. Rattenfalle: drei Tagesrationen Ratten. Man benötigt zur Herstellung ein Pack Schrauben, ein Pack Blechteile, ein Pack Holz, eine Stahlfeder sowie ein Stück Draht.

3. Schlangenkorb: drei Tagesrationen Schlangen.

4. Fangeisen: drei Tagesrationen Fleisch. Man benötigt zur Herstellung eine Stahlfeder, ein Pack Holz, ein Pack Blechteile sowie ein Stück Draht.

5. Handwasserpumpe: fünf Tagesrationen Wasser. Man benötigt zur Herstellung ein Stück Stoff, einen Schlauch sowie eine defekte Wasserpumpe.

6. Wasserpumpe: Je nach Umständen variierende Anzahl von Wasser-Tagesrationen Wasser. Man benötigt zur Herstellung ein Pack Maschinenteile, ein Stahlrohr, einen Stoff sowie ein Stück Schlauch.

7. Funkgerät: sehr großer Tauschwert. Man benötigt ein Pack Elektronikschrott, ein Pack Batterien sowie ein defektes Handfunkgerät.

8. Strahlen- u. Luftschutzanzug: erhält die Gesundheit in verseuchten Dörfern und Städten. Man benötigt ein Pack Stiefel, ein Pack Handschuhe, eine Sauerstoffmaske und natürlich einen Anzug. ■

Mark Heun

Die Fragen ...

Prophecy – The Fall of Trinadon

Noch einmal C. Genzel mit der etwas älteren, aber immer wieder gern gestellten Frage: Wie kommt man in der Gendorian Wilderness zu den letzten beiden Schlüsseln (Fire und Water oder so)? Diese Frage ist WICHTIG, da sie noch von keinem Menschen beantwortet wurde und auch niemand auf der ganzen Welt dieses Spiel zu kennen scheint.

Legend

Im Labyrinth der Stadt Fagranc irrt ein einsamer Mann umher. Es ist unser Leser Rolf Schneider, und er hat folgendes Problem:
Weder der Ruby-, Bronze-, Diamond- noch der Gold-Key sind zu finden. An die Truhe in einem der Räume kommt er nicht heran, weil er laufend zurückteleportiert wird. Auch die bereits angekündigten *Großen Treppen* in einem der ersten Räume sind nicht zu finden. Wer nimmt Rolf bei der Hand und führt ihn zu des Rätsels Lösung?

Future Wars

Kurz vor dem Selbstmordversuch steht Leser Moritz Dvelli. Seit Jahr und Tag sucht er eine Komplettlösung für das Delphine-Spiel. Wenn er nicht bald erfährt, wie man nach dem ersten Zeitsprung ins Mittelalter an die Mönchskutte herankommt, die auf diesem %$&#-Baum hängt, dann legt er sich in die Familiengruft.

Wizardry VII

Nachdem sich Oliver erfolgreich durch die neue und die alte Stadt gekämpft hat, befindet er sich nunmehr auf dem Weg nach Schloß Orkogre. Unterwegs wurde er von einigen Adeligen aufgehalten. Nachdem er den Brief von Capt. Boerigard vorgezeigt hat, ließen ihn diese Adligen passieren. Trotzdem greifen ihn die Gorms ständig an. Nachdem er endlich den Thronsaal erreicht hatte und mit dem König reden konnte, zeigte dieser null Interesse an der Nachricht ("die Dartean-Allianz ist zerfallen") und rückte auch nicht mit dem begehrten Gorm Key heraus. Statt dessen bezeichnete er die Party selbst als einen Haufen Meuchelmörder und wollte wissen, was man überhaupt im Schloß zu suchen hätte. Danach verschwand der König und ließ Oliver etwas hilflos zurück. Was nun?

Star Trek 25th Anniversary

Amir Essawi sitzt völlig verzweifelt auf der Kommandobrücke des berühmten Serien-Raumschiffs und versucht, die vierte Mission zu knacken. Trotz zahlreicher Komplettlösungen schafft er es nicht, vom Alienraumschiff aus Kontakt mit der Enterprise aufzunehmen. Statt Ltd. Uhuras schöner Stimme hört er immer nur: *The Enterprise is out of Range for this Equipment, under the Conditions of Static created by the Neutron Star.* Liegt es wieder mal an der Post, oder wie nimmt man Kontakt auf?
Robert Reimann hingegen sitzt auf dem Evil Moon fest. Hat er sich erst mal auf den Himmelskörper gebeamt, gibt es auf der Enterprise Schwierigkeiten. Dabei fallen der Schiffscomputer und das Transportsystem aus *(gehört doch zum vorgeschriebenen Standardplot ALLER Enterprise Folgen, oder?! tom)*. Auf dem Mond findet man einen Stein und bekommt danach die Metalltür nicht auf, da noch ein Code verlangt wird, den niemand kennt *(gehört definitiv zum vorgeschriebenen Standardplot ALLER Hotline-Folgen! tom)*. Wer spielt Schlüsseldienst und verrät den geheimen Code?

... und ein paar Antworten

Bane of the Cosmic Forge

Klemens Burchardi hat folgenden Plan: Die "Riesenberg"-Brücke repariert man zunächst mit dem mystischen Öl. Dann gibt man folgenden Code ein: *Sicherheitsschalter – Pumpe – Winde – Trosstreiber – Sicherheitsschalter – Federdreher.* Manchmal führt allerdings auch *Sicherheitsschalter – Pumpe – Winde – Trosstreiber – Ausg. Sperre – Federdreher* zum Erfolg.

Bard's Tale III

Zur Frage von Sascha aus Heft 6/93 hat Christian Genzel folgende Antworten parat:
1. In den Tunneln erfährt man nur das Codewort (Chaos), das man den Priestern zuflüstern muß, um nach *UnterBrae Level 1* zu gelangen. Schummler oder faule Leute sollten gleich *SWORD* eingeben und die Treppe hinuntersteigen, um nach Level 4 zu gelangen. Oder: Sagt doch mal *BURGER* zu dem Priester...
2. Dauerhaften Schutz vor Dunkelheit gibt es nicht. Man kann allerdings einen Lichtspruch casten, dann blinkt die Umgebung kurz auf.

Sinn des Lebens

PC-Besitzer Christian Genzel kann uns endlich auch diese brennende Frage beantworten: Der "Sinn des Lebens" ist die Wurzel aus 1764, bzw. 5,555555552 * 7,560000005. Wer hätte das gedacht?

Sherlock Holmes

Thorsten Hogrefe weiß zu berichten, daß das Schreibmaschinenweitwerfen, nach dem in der 10/93 gefragt wurde, nicht gleich beim ersten Besuch der Detektei funktioniert.
Erst den Zoo besuchen, und alle möglichen Aktionen ausführen. Dann zurück in die Detektei, und das Portrait rechts im Bild ansehen. Dann mit der Sekretärin reden. Danach kann Holmes das Schreibgerät als Dietrich mißbrauchen.

Monkey Island II

Voodoo-Lehrling Kay Müller aus der 10/93 erhält Nachhilfe von Hexenmeister Kevin Wedelmann. Erst mal muß man Largos Kleidung einsauen, indem man einen Eimer Schlamm aus dem nahegelegenen Sumpf besorgt. Mit dem Eimer begibt man sich zum Restaurantschiff. Über das kleine Bullauge betritt man die Kombüse, wo man sich ein Messer besorgen kann. Zurück geht's durch das Bullauge in den Barraum, wo man das Seil durchtrennt, mit dem die Eidechse gefesselt ist. Die Amphibie nutzt die Gelegenheit zur Flucht, und der Barmann macht sich an die Verfolgung seines Hausdrachens. Nun kann man sich in Largos Kabine schleichen und den Schlammeimer auf die Türkante stellen. Man wartet hinter dem Paravent, bis Largo die Tür öffnet und den ganzen Dreck auf den Kopf bekommt. Nun folgt man Largo bis zur Wäscherei, beobachtet die Vorgänge und geht zurück zur Kabine, nachdem Largo das Bild wieder verlassen hat. An der Innenseite der Tür ist der Abholzettel befestigt, den man aufnimmt. Dann holt man das Wäschestück und geht damit zur Wahrsagerin.

Bundesliga Man. Pro

Bundestrainer Marc Wörner hat ein paar Fitneßtips für Klaus aus der ASM 8/93.
Training: Der Konditionsbalken sollte immer unter dem Technikbalken sein. Es reicht, wenn ein Ball oder zwei im Konditionsrohr schlummern. Wenn sich die Mannschaft oft die Führung aus der Hand nehmen läßt oder nach einem Gleichstand kapituliert, sollte man einige Bälle in *Taktik* investieren. Bei mangelnder Torausbeute benötigt man ein paar Bälle in *Schuß*, den Rest in *Spiel*. Die Aufteilung zwischen *Tor*, *Abwehr*, *Mittelfeld* und *Sturm* muß man der Spielstärke der Mannschaft in den entsprechenden Gebieten gemäß einteilen. Wenn der Intensitätsbalken sehr hoch steht, sollte man die Bälle auf einen oder zwei reduzieren. In der Sommer- oder Winterpause kann man getrost auf sieben oder acht Bälle gehen. Wahre Wunder bewirkt ein Besuch im Trainingslager(möglichst sofort buchen). Empfehlenswert: Fitneßcenter Krone, Sportschule Tròne oder Luxushotel la Preux, der Rest lohnt sich nicht.
Zum Thema Gelbe Karten: Der Computergegner erhält auch welche, auch wenn das grafisch nirgendwo zum Ausdruck kommt.

Bazar

brand-heiss



Darkseed
Das Super-Adventure von Cyberdreams für PC und Amiga. Hervorragende Grafik und tolle Story, jetzt zum Wahnsinnspreis von
49,95

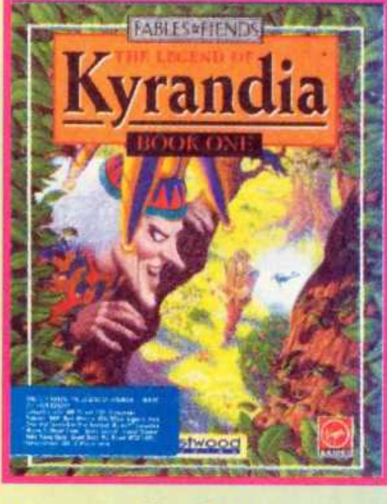
Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC
59,95



Day of the Tentacle
Ein Wahnsinns-Adventure von Lucas Arts. Neben der hervorragenden Grafik gibt es auch noch Sprachausgabe (für PC)
99,95



Ultima Trilogie II
Die neueren Annalen des Rollenspieler-Paradieses Britannia: monatelanger Spielespaß Ultima 4, 5, 6, für PC 3,5″
44,95



Robocop 3
temporeiches Ballerspiel der Spitzenklasse, 3-D-Grafik, komplett deutsch für PC 3,5″
34,95





NEU!!

Legend of Kyrandia
zauberhaftes Adventure m. Spitzengrafik/Sound komplett deutsch für PC 5,25″
44,95

Hook
Grafikadventure zum Piraten-Film von Spielberg PC 3,5″ komplett deutsch
34,95

Waxworks
Der Schocker von Horrorsoft PC 3,5″, Amiga, komplett deutsch
34,95



Eric The Unready humorvolles Text-/Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5″)	**39,95 DM**
Grand Prix Unl. Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5″)	**34,95 DM**
Snoopy's Game Club Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5″)	**25,95 DM**
Powermonger Klassische Welteneroberer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25″)	**39,95 DM**





NEU!!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

mega-günstig Bazar



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

super-stark Bazar

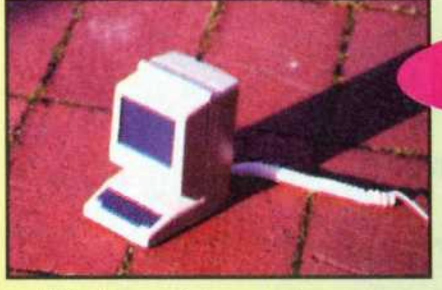
Elektronik-Ecke



Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95

Roboter



19,95



Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich.
Der Betrieb am öffentlichen Telefonnetz ist unter Strafandrohung verboten!

Computertelefon

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.



99,–

Leviator



Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Projektor-Taschenlampe



Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

Das eiskalte Händchen
(Liefertermin Anfang Dezember)

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



Cristal-Light

Don't Panic-Shirt

Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

23,95



EA-Shirt

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

23,95

Turrican-Shirt

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv.

24,95

Bitmap-Shirt

28,95

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle. Tolles Design, ein Muß für jeden Computerfreak!



"Die Siedler"-Shirt

Das Original-T-Shirt zum neuen Spielehit von Blue Byte

26,95

unglaublich Bazar

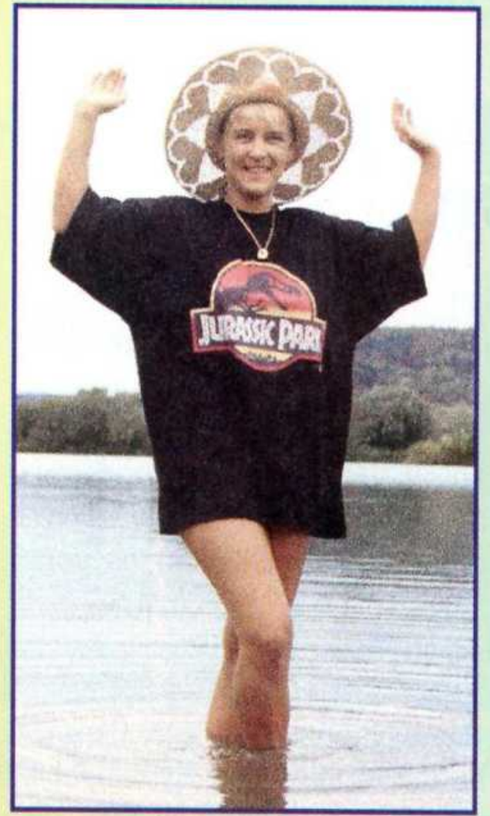
Jurassic Park

T-Shirts, Sweatshirts und Dinosaurier-Modelle



Sweatshirt mit großem Jurassic Park-Motiv auf der Vorderseite

49,95



Jurassic-Shirt mit Jurassic-Park-Logo

29,95


Jurassic-Shirt mit 6 Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

29,95


Pteranodon, Länge 18 cm, Flügelspannweite 48 c, Maßstab 1:13

18,95


Triceratops, Länge 36 cm, Höhe 14.5 cm, Maßstab 1:13

29,95

Dinosaurier-Bausätze


Mammut, Länge 42 cm, Maßstab 1:13

29,95


Tyrannosaurus, Länge 69.4 cm, Höhe 49.7 cm, Maßstab 1:13

59,95


Ankylosaurus, Länge 26.7 cm, Maßstab 1:13

24,95


Allosaurus, Länge 32.6 cm, Höhe 25cm, Maßstab 1:13

29,95


Styracosaurus, Länge 35.2 cm, Höhe 17.6 cm, Maßstab 1:13

29,95


Dimetrodon, Länge26.7 cm, Höhe 8.9 cm, Maßstab 1:13

25,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Was baggert da?

Digger

System: **PC** (CGA), Hersteller: **Windmill Software**, Muster: **ASM-Archiv**.

Als die PCs noch "mit Dampf" liefen, steckten auch die Computerspiele in den Kinderschuhen, aber die sind auch nach etlichen Jahren nicht alle völlig ausgetreten. DIGGER ist dafür ein klassisches Beispiel.

Neulich schlendere ich so durch die Redaktionsgewölbe, als mich in einer spinnwebenverhangenen Nische ein unscheinbares graues Ding, weinend und mit einem roten Schleifchen um den Hals, nahezu anbettelt, mitgenommen zu werden. Nun, sage ich mir, der Griff zum Wegschmeißen ist ja dran – also ist das Risiko gering! Aber was ist dieses mysteriöse "Es"? Ein Amstrad PPC512, ein sogenannter "Schlepptop"; ein tragbarer Computer aus der Zeit, als die Dinger noch nach Gewicht verkauft wurden.

▲ *Gegen Nullen gewinnt selbst der Autor*

Zu Hause angekommen, schließe ich das Fossil an die Stromversorgung an und erblicke auf dem Game-Boy-ähnlichen LCD-Display seine erste Bitte: "Bitte legen Sie eine Systemdiskette in A:". Verdammt, wo habe ich denn eine? – Hier: Entstaub, klick, reinsteck, rödel, rödel, rödel...

Was für Programme soll ich denn nun auf dem kleinen Kerlchen laufen lassen? Es ist doch schließlich nur ein ein XT! Word für Windows? Comanche? AutoCAD? Schnell krame ich in meiner Kiste eine angestaubte Diskette hervor: "DIGGER". Moment mal, das erinnert mich doch an etwas?

Und plötzlich ist es wieder da, das mir schon fast nicht mehr vertraute XT-Spiele-Feeling. Das Game hatte ich schon vor Jahren eingemottet, da mein "Großer" dafür einfach zu schnell geworden war.

Once upon a time...

Digger stammt aus dem Jahre 1983 (!), feiert daher gerade sein (stilles) 10jähriges Jubiläum. Und trotzdem läßt es mich auch heute einfach nicht mehr los. Ein kleiner Bagger namens "Digger" gräbt sich durch die Landschaft und sammelt Diamanten und Geldsäcke ein. Dabei wird er permanent von (mindestens) drei ekligen Monstern verfolgt. Bei der Fortbewegung buddelt Digger Gänge in das Spielfeld, durch die die Verfolger ihre Jagd aufnehmen. Kommt einer dieser Zeitgenossen etwas zu nahe, kann man ihm mit der Feuertaste <F1> (warum nicht gleich <Strg-Alt-Gr-Pos1-ESC>?) eins vor den Latz ballern.

Da Unkraut bekanntlich nicht vergeht, fängt ein solcher Heinz oben rechts in der Ecke gleich wieder von vorn mit der Verfolgung an. Jetzt aber schnell ein paar Diamanten sammeln, denn bis Digger wieder schießen kann, dauert es eine Weile.

Um möglichst wenig mit den Monstern in Berührung zu kommen, sollte das sehr flink geschehen. Ihr solltet Euch überlegen, wie die Goodies auf dem kürzesten Weg einzusammeln sind. Strategie ist gefragt. Sind alle Pretiosen abgeräumt, geht es zur nächsten Runde.

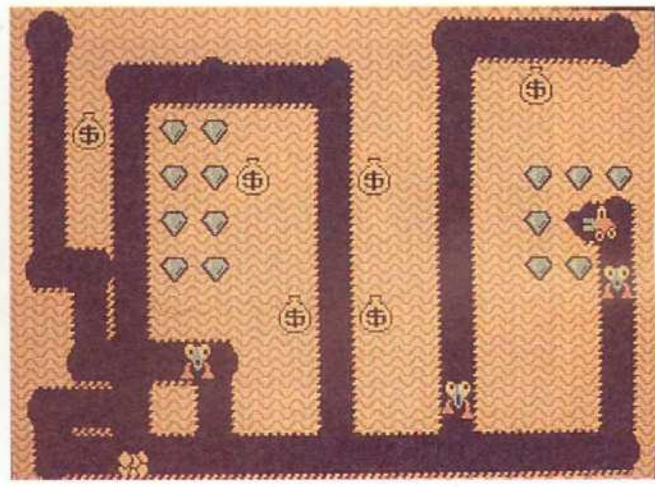
Wollt Ihr an den Inhalt der Geldsäcke kommen, müßt Ihr sie aus einer gewissen Höhe fallenlassen. Unten angekommen, platzen sie auf und können ausgeräumt werden. Aber aufgepaßt: Fällt der Sack direkt auf Digger drauf, ist der breit wie ein Pfannkuchen und haucht eines seiner Pixelleben aus! Habt Ihr Euch erst einmal auf diese Weise ins Himmelreich befördert, kommt Ihr schnell auf die Idee, diese Methode auch an den Monstern auszuprobieren. Und tatsächlich ist das ein prima Trick: Kurz gezielt, Sack freigraben, zur Seite lenken und wsssssst – Monster-Matsch!

Vier Leben hat Digger, danach ist Sense. Jede Feindberührung führt zum frühzeitigen Tod. Danach muß wieder von vorn angefangen werden. Tritt dieser Fall einmal ein (einmal? haha!), könnt Ihr Euch mit drei Initialen in der Highscore-Liste verewigen, die das Programm anschließend stets auf Laufwerk A: abspeichern will (mit oder ohne Diskette!).



Mit den einzelnen Levels steigt natürlich auch der Schwierigkeitsgrad: Mehr Monster und mehr Diamanten zum Einsammeln. Über die fünfte Runde bin ich noch gar nicht hinausgekommen – die Reflexe sind auch nicht mehr, was sie anno '83 waren.

Wirklich hörenswert ist der Sound: Aus dem PC-Speaker fetzt die allseits bekannte Melodie "Popcorn", ein Sommerhit aus den 70ern – natürlich etwas reduziert, aber dennoch kein bloßes Gepiepse. Die Grafik genügt dem CGA-Standard, eine automatische Umschaltung bereitet manchen modernen VGA-Karten leider Schwierigkeiten. Oft lassen sie sich jedoch mit Hilfe von dazugehörigen Hilfsprogrammen auf einen simulierten CGA-Modus umschalten.

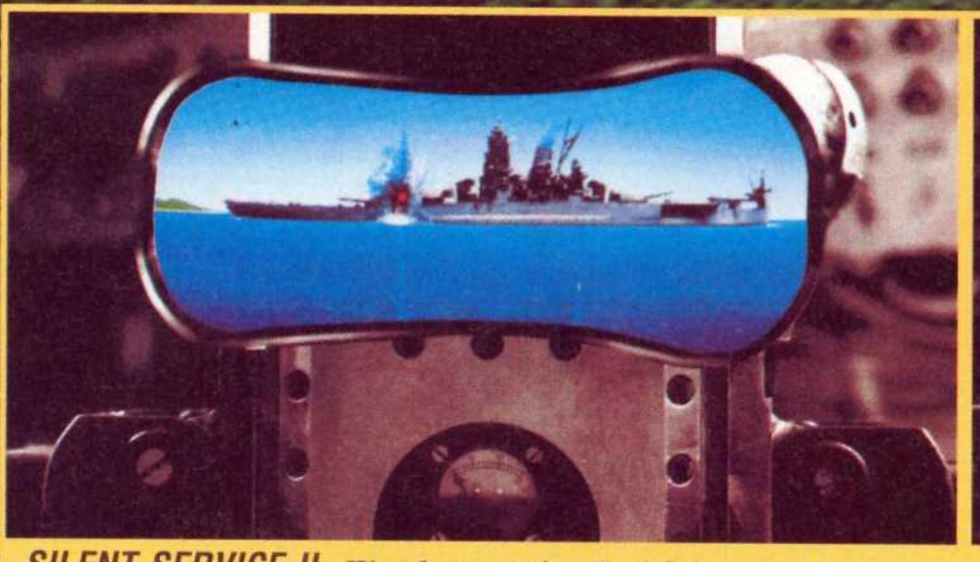


▲ *Auf der Jagd nach den grünen Diamanten*

Lebendige Geschichte

Wer noch einmal das Gefühl der 80er (8088er!) eintauchen möchte, dem sei Digger wärmstens ans Herz gelegt. ■

Boris Theodoroff/sma







SILENT SERVICE II : Hier kommt der Nachfolger der legendären U-Boot-Simulation "Silent Service". Diese zweite Version verwendet neueste technische Entwicklungen, so daß die Graphik, die Animation und der Sound entscheidend verbessert wurden. Jetzt können Sie an neuen Missionen teilnehmen.

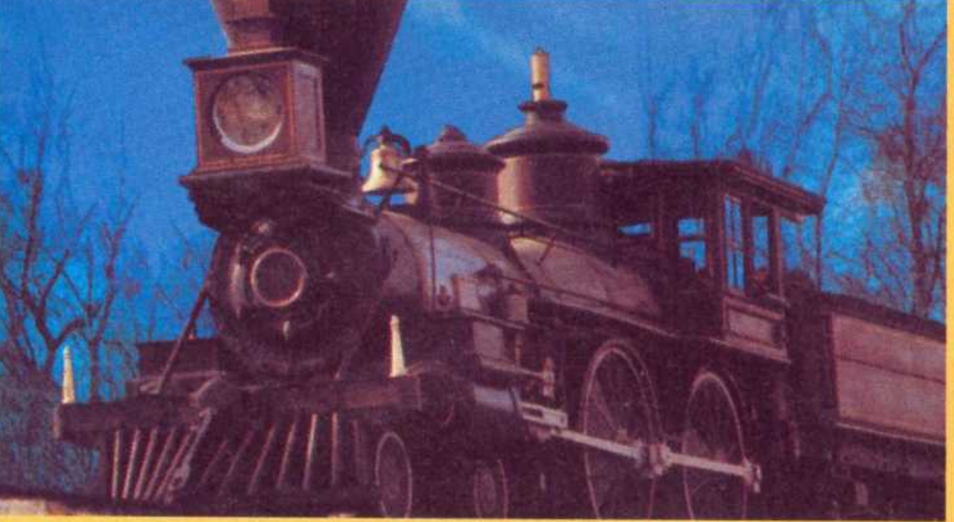
Kämpfe und Strategie...

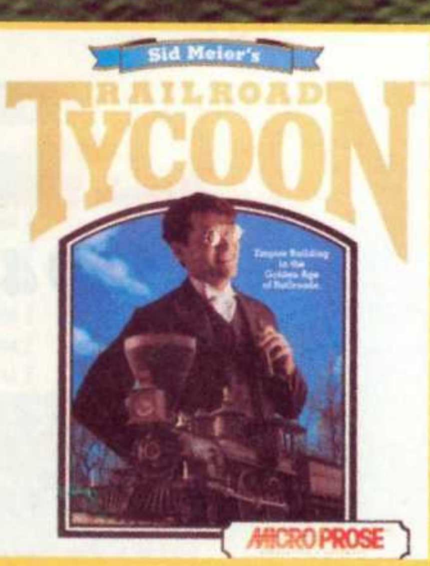




RED BARON : 1914 : der erste Weltkrieg bricht aus. Lassen Sie sich von dieser Zeit mitreißen und verwandeln Sie sich in einen der damaligen Helden - mit Hilfe von "Red Baron", dem Roten Baron, einem der besten Flugsimulatoren.

THE LORDS OF POWER

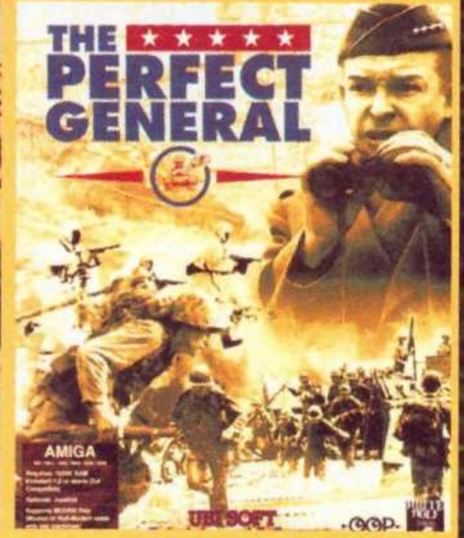




RAILROAD TYCOON : Lassen Sie sich vom Beginn einer neuen Zeit begeistern, indem Sie die industrielle Revolution des 18ten Jahrhunderts vorantreiben und die Führung einer Eisenbahngesellschaft übernehmen.

...4 Toptitel für den Ruhm.





THE PERFECT GENERAL : Dieses Spiel überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang nehmen Sie an berühmten Kämpfen wie El Alamein teil. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg

erhältlich auf PC 3.5 und AMIGA

UBI SOFT GmbH
Akienstraße 62
45473 Mülheim / Ruhr

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 12/93)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt-Id.-Nr.: ....

- ☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
- ☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
- ☐ **Geschenk**-Abonnement (Lost Vikings in Deutsch + 12 Ausgaben ASM) ☐ PC, ☐ Amiga

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

☐ PLZ/Ort

(Bitte genaue Anschrift angeben!)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

! = Top-Angebot **ASM-BAZAR** **12/93**

- ☐ U.S.S. Enterprise (Riesen-Modellbausatz ☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
- ☐ X-Wing (Riesen-Modellbausatz) à 37,95 DM
- ☐ AT-AT (Klebemodell) à 37,95 DM
- ☐ Millennium Falcon (Klebemodell) à 59,95 DM
- ☐ Triceratops à 29,95 DM
- ☐ Tyrrannosaurus à 59,95 DM
- ☐ Dimetrodonsaurus à 25,95 DM
- ☐ Ankylosaurus à 24,95 DM
- ☐ Curse of Enchantia (☐ Amiga) à 49,95 DM
- ☐ Darkseed (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à 49,95 DM
- ☐ X-Wing (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
- ☐ Tie-Fighter (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
- ☐ Star Destroyer (Klebemodell) à 49,95 DM
- ☐ Allosaurus à 29,95 DM
- ☐ Styracosaurus à 29,95 DM
- ☐ Pterandodonsaurus à 18,95 DM
- ☐ Mammut à 29,95 DM
- ☐ Zool-Package à 59,95 DM
- ☐ Day of the Tentacle à 99,95 DM
- ☐ The Lost Vikings (deutsch) (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à 89,– DM

CDs

- ☐ Whales Voyage "Maxi-CD" à 14,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »Shades«-CD à 28,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD à 24,95 DM
- ☐ Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD à 29,95 DM
- ☐ Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's) à 34,95 DM
- ☐ Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's) à 34,95 DM
- ☐ "Deep Space Nine CD" à 31,95 DM
- ☐ Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box) à 59,95 DM
- ☐ Reggae Nights Vol. 2 à 29,95 DM
- ☐ Bob Dylan, "Greatest Hits" à 21,95 DM

Elektronik

- ☐ Leviator à 99,— DM!
- ☐ Blutende Hand à 29,95 DM!
- ☐ Roboter à 89,95 DM!
- ☐ Computer-Telefon à 19,95 DM
- ☐ Projektor-Taschenlampe à 15,95 DM
- ☐ Cristal-Light à 49,95 DM

HEFTE

- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '92 (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) à 69,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '91 (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner) à 55,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '90 (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
- ☐ Das ASM-MEGA-PACK '89 (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à 60,— DM
- ☐ 4er-Pack (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) à 20,— DM
- ☐ folgende ASM/s: ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ zum Neupreis
- ASM Special Nr. ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 à 7,50 DM ☐12 ☐14 ☐15 ☐16 ☐17 ☐19 ☐20 à 9,80 DM
- ☐ ASM Extra 1 – 30 Sierra-Lösungen ... à 14,80 DM
- ☐ ASM Extra 2 – 8 ausführliche SSI-Lösungen à 14,80 DM

T-SHIRTS & ORDNER & Bücher

- ☐ Turrican-Shirt (XL) à 24,95 DM
- ☐ Bitmap Brothers-Shirt (XL) à 28,95 DM
- ☐ Electronic Arts-Shirt (XL) à 23,95 DM
- ☐ Don't Panic-Shirt (XL) à 23,95 DM
- ☐ "Die Siedler"-Shirt (XL) à 26,95 DM
- ☐ Jurrassic-Shirt (XL) (Jurrassic-Logo) à 29,95 DM
- ☐ Jurrassic-Shirt (XL) (6 Dinos) à 29,95 DM
- ☐ Jurrassic Sweat-Shirt (XL) à 49,95 DM
- ☐ ASM Sammelordner (weiß, 2 Stck.) 16,80 DM
- ☐ Das neue Computer-Haßbuch 7,50 DM
- ☐ Space Rat-Intergalaktisch 7,80 DM
- ☐ Space Rat II-Abgefetzt 7,80 DM
- ☐ Top Secret Hint Book 7,80 DM
- ☐ 4er Buch Pack (Hassbuch, Space Rat I+II, Top Secret) 25,— DM
- ☐ '66 Game Boy-Spiele (200 Seiten Tips,Facts u. Details) 29,80 DM

Sonstiges

- ☐ ______________________ DM
- ☐ ______________________ DM
- ☐ ______________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) **bzw. NN-Gebühr** (9,00 DM!) Gesamtbetrag ______ DM

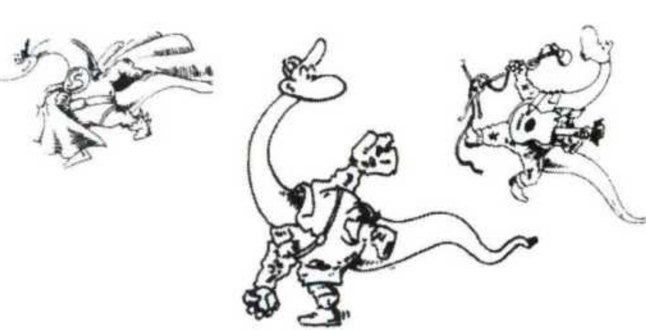
Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine zusätzliche Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse nicht!). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot **ASM-BAZAR** **12/93**

NEWS

- ☐ Grand Prix Unl. 34,95 DM !
- ☐ Snoopy's Game Club 25,95 DM !
- ☐ Waxworks ☐ PC 3,5") 34,95 DM !
- ☐ Waxworks ☐ Amiga) 34,95 DM !
- ☐ CD-ROM Hits f. Six Vol2 69,95 DM !
- ☐ CD-ROM Hits f. Six Vol.3 69,95 DM !
- ☐ Legend of Kyrandia 44,95 DM !
- ☐ Robocop 3 34,95 DM !
- ☐ Hook 34,95 DM !
- ☐ Ultima-Trilogie II 44,95 DM !
- ☐ Powermonger 39,95 DM !
- ☐ Eric The Unready 34,95 DM !

Brandneu!!
Bernie Bronto Collection



Kalender für 1994 gratis dazu: Bernie-Bronto-Lesemarken und eine Diskette mit Bernie-Motiven für
☐ **PC oder**
☐ **Amiga**

nur 29,80 DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) **bzw. NN-Gebühr** (9,00 DM!) Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine zusätzliche Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse nicht!). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870



D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

ASM-SPIELEWERTUNG

Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun nicht etwa ein rechnerischer Mittelwert zwischen den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0-5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6-8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9-10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11-12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

Check-point

TOP 5

▲ Was, schon wieder Montag?

JÜRGEN'S TOP 5

1. Turrican 3 (Amiga)
2. Sim Farm (PC)
3. Pinball Fantasies (CD32)
4. A-Train (PC und Amiga)
5. Simon the Sorcerer (PC)

SPIEL-GENRES

Wie Ihr sicher schon gemerkt habt, ist das traditionelle Rubrikenkorsett, das alle Spiele in insgesamt 4 klare Genres einteilte, unseren Renovierungsarbeiten zum Opfer gefallen. Wir hatten, wie wir meinen, eine bessere Idee: Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 Reaktionsspiele

 Baller- und Prügelspiele

 Jump'n'Run-Spiele

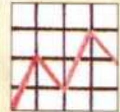
 Adventures

 Rollenspiele

 Denk- und Knobelspiele

 Strategiespiele

 Gesellschafts- und Kartenspielprogramme

 Management- und Wissenschaftssimulationen

 Sportsimulationen

 Automatensimulationen

 Flug- und Fahrsimulatoren



Lernspiele

Steht bei einem Spiel beispielsweise ein Strategie- und dahinter ein Ballerspielpiktogramm, so handelt es sich um ein Strategiespiel mit Shoot-'em-Up-Einschlag.

DIE REDAKTIONSTRUPPE


Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)

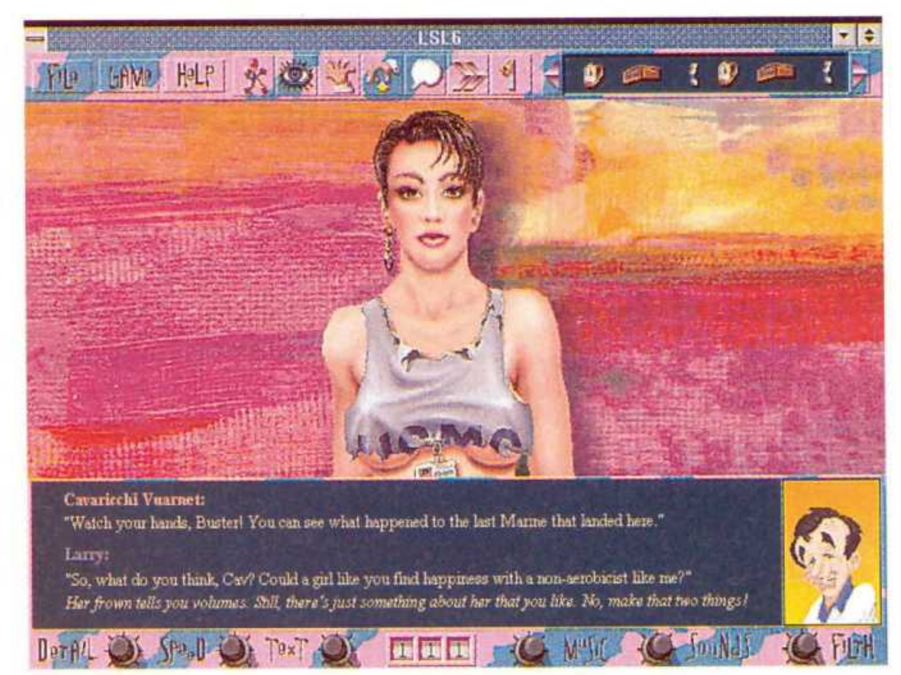

Thomas Morgen (tom)


Peter Schmitz (sz)


Klaus Trafford (kate)

Joi, kaum zu glauben. Der Adventure-Klassiker Larry Laffer geht in die sechste Runde. Ein erstes Demo erreichte uns dieser Tage und verspricht mehr, als die restlichen Teile zusammengenommen boten. (Die Frauen, sage ich nur, die Frauen!) Mehr Gags, mehr Schönheiten, und das alles in Super-VGA. Ist das nichts?

Sechsmal Sex macht Larry Laffer



▲ Kann Larry den letzten T-Shirt-Fetzen behalten?



▲ Erwischt: Larry legt Hand an



▲ Die etwas andere Blues-Kneipe



▲ Extrem-Bungee-Jumping



▲ Ein kunterbuntes Adventure



LEISURE SUIT LARRY

PC, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Sierra**, England.



▲ Ist Gammie Larrys Auserwählte?



▲ Very cool im Swimming Pool



▲ Echte Suchbilder: Fülle an Details

Damit hatte bis zur ECTS im Herbst niemand gerechnet: Adventure-Anti-Held Larry Laffer läßt erneut bitten. Klar, daß der Vater der Figur, Al Lowe, dafür verantwortlich zeichnet. Sein Name dürfte auch der Garant für allerlei schlüpfrige Gags aus dem Unterwäschemilieu sein, denn schließlich läuft Larry schon seit jeher unter dem Etikett Adult-Adventure. Also: Nix für unverdorbene Kinder.

Larrys neuer Streich beginnt mit der TV-Game-Show "Stallions", in der er sich als echter Hengst beweist und den Hauptpreis absahnt: einen Trip nach La Costa Lotta, *der* Ferieninsel schlechthin. Glückes Geschick: Zehn bildhübsche (und größtenteils leichtbekleidete) Frauen wollen Larry in ihre Arme nehmen. Klar, daß es wieder einmal einiges Hin und Her gibt, bis Larry sich durch diese Situation geklickt hat.

Die Grafiken sind detailreicher und wesentlich realistischer als ehedem; das hat natürlich gerade in Sachen Weiblichkeit unendliche Vorzüge für das Auge. Die Iconleiste wurde überarbeitet und ist nun ständig zu sehen. Erste Demoscreens versprechen auf jeden Fall unterhaltsame Winterabende. Das Spiel soll Ende November herauskommen. Also, laßt bis dahin nichts anbrennen. ■

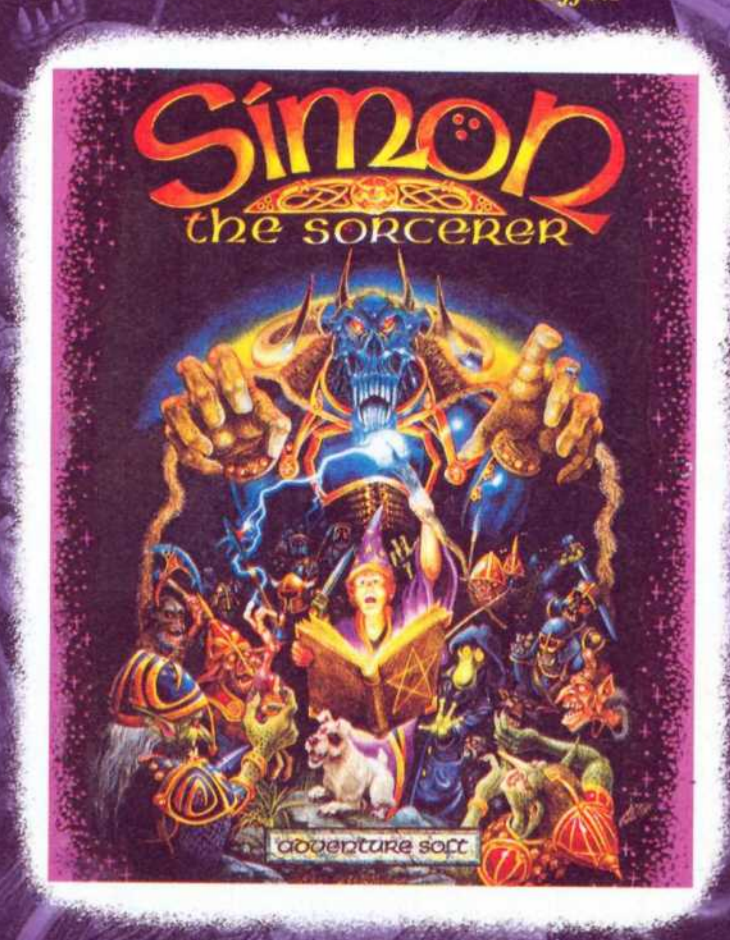
cus



Nun, Simon tat es auch nicht - bis er eines Tages durch einen dummen Zufall in eine fantastische Parallelwelt geschleudert wurde... Um wieder zurückkehren zu können, muß er mal eben ein paar Kleinigkeiten für die örtliche Magier-Gilde erledigen, selbst ein großer Zauberer werden und außerdem noch, so ganz nebenbei, den 'Großen Calypso' aus den Klauen des finsteren Sordid befreien.

Die Fachpresse ist begeistert:

"It's a kind of magic." ***Okkult 9/93***
"Bezaubernd:" ***666-Journal 8/93***
"Höllisch gut !" ***Satanische Verse 9/93***
"Ich war sofort Feuer und Flamme." ***Beelzebub***
"... zehnmal besser als ..." ***Der Programmierer***
"@#*+$$&..." ***Die Konkurrenz***
Gewinner des Goldenen Uri-Geller-Löffels







BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Komplett in Deutsch für
IBM PC, AMIGA (1MB),
AMIGA 1200

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
061 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

Erinnert Ihr Euch noch? Vor etwa einem Jahr gab es mal eine kleine Meldung, daß in Kalifornien ein neues Softwarehaus das Licht der Welt erblickt hätte (wo auch sonst?). Große Pläne wurden verkündet: Tolle neue innovative Rollenspiele seien in Planung. Mal sehen, was daraus geworden ist.

FORGOTTEN CASTLE – THE AWAKENING

PC (386, SVGA, Maus, unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland, UltraSound), geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Twin Dolphin Games**, USA.

Gedächtnislücken



▲ *Prima Grillhütte – wo ist die Party?*

Nach der selbstbewußten Ankündigung, man wolle alles bisher Dagewesene schlagen, wurde es erst einmal wieder sehr still um die Truppe von "Twin Dolphin Games". Es wurde sogar gemunkelt, daß die Jungs mit ihren Plänen baden gegangen seien. Aber weit gefehlt. Im stillen Kämmerlein wurde fleißig gewerkelt, und auf der CES in Chicago gewährte man einen bescheidenen ersten Blick auf das Geschaffte. Zu sehen war noch nicht allzuviel, aber das Bißchen, was sich da an Animationen auf dem Bildschirm tummelte, machte neugierig. So neugierig, daß ASM die "Delphine" und ihre Arbeit jetzt etwas genauer unter die Lupe nahm.

Der Titel des erst kommenden Games, **Forgotten Castle – The Awakening**, verweist deutlich auf die Stilrichtung: Fantasy ist angesagt. Das Thema? Gedächtnislücken. Genauer gesagt, dürft Ihr in die Rolle eines Prinzen schlüpfen, der zu Beginn nichts von seinem blauen Blut weiß. Erst beim Tod seiner Mutter wird ihm offenbart, daß von ihm wohl in Zukunft ein bißchen mehr als Bäumezählen und Grashalmekauen erwartet wird. Tja, und weil Daddy verschwunden ist und das wunderschöne Heimatland von fiesen Monsterhorden nur so wimmelt, macht Ihr Euch gemeinsam mit ihm umgehend auf, zu Hause mal für etwas Ordnung zu sorgen.



▲ *Zum Schatz? Hinten links...*

Von der Story her unterscheidet sich das Game also schon mal in nichts von Dutzenden anderer Rollenspiele. Alles heiße Luft gewesen? Absolut nicht! Über den Sound können wir Euch zwar noch nichts berichten (alles, was bisher zu hören war, soll für das endgültige Spiel noch mal komplett überarbeitet werden). Was sich jedoch auf dem Bildschirm abspielte, ist zweimal tiefes Durchatmen wert.

Konkurrenz für die Unterwelt

Eins steht schon mal fest: Ultima Underworld bekommt ernsthaft Konkurrenz. Die 256-Farben-Grafik von Forgotten Castle scrollt wunderbar sanft in alle Richtungen. Ob Dungeon oder Oberwelt, drinnen oder draußen. Die zehn Levels, mit denen das Game aufwartet, bestechen durch ihre Atmosphäre und den Detailreichtum.

Cinematische Sequenzen setzen noch eins obendrauf. Eine Kleinigkeit wirkte allerdings etwas seltsam: So kommen die 3D-Effekte bei normalen Szenen zwar recht plastisch rüber, läuft man jedoch durch eine Tür, so sehen die Wand beziehungsweise der Türrahmen so platt wie ein Stück Papier aus. Hoffentlich wird da noch was dran geändert.

Die gerenderten Monstergrafiken prügeln sich dafür (ruckelfrei) mit wahrer Hingabe und reichlich. Treffer werden so realistisch dargestellt, daß man sie fast wirklich fühlt. In diesem Zusammenhang beweisen die Dolphins, daß sie auch ein Herz für Einsteiger haben. Die Kampfgeschwindigkeit soll nämlich dem persönlichen Geschmack und Talent entsprechend eingestellt werden können. Eine nette Geste, würde ich sagen.

Darf man den Aussagen von Twin Dolphin Glauben schenken, hat auch das Gameplay eine Menge zu bieten. Über den Verlauf der Geschichte wollten die Jungs allerdings noch nicht so recht mit der Sprache raus – von wegen Überraschungsmomente nicht vorwegnehmen und so (sind wir hier bei Agatha Christie?). Nur soviel war zu erfahren, daß Euch unter anderem ein Ausbruch aus dem örtlichen Gefängnis bevorsteht, eine verwinkelte Stadt Euch vor jede Menge Probleme stellen wird und natürlich der große Showdown mit dem bösen Lord auf Euch wartet, der Land und Thron an sich gerissen hat. Dazu soll es jede Menge neuer Zaubersprüche und magischer Gegenstände geben. Gesteuert wird das Ganze über die Maus, deren Interface nach Wunsch auch versteckt werden kann.



▲ *Wow! Den Schlag kann man wirklich fast spüren*

Wenn alle vollmundigen Ankündigungen wirklich umgesetzt werden, dürfte Rollenspielern ein heißes Weihnachtsfest ins Haus stehen. Zu diesem Zeitpunkt soll Forgotten Castle nämlich bereits fertig sein. Persönliche Meinung: Das dürfte knapp werden, denn es ist noch viel zu tun. Aber drauf freuen kann man sich ja trotzdem schon mal! ■

ah

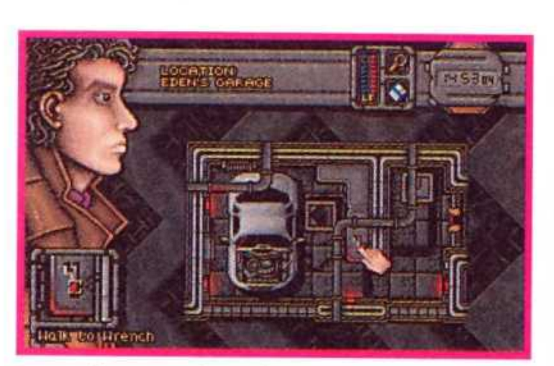


▲ *Ob die Fango-Packung wohl hilft?*

Cyberpunk ahoi!

Die meisten Cyberpunk-Adventures sind so gediegen, daß sie in Sachen Dialoge und Handlung locker in die Lindenstraße passen könnten. Nicht so Dreamweb aus dem Hause Empire.

Sex, Gewalt und die Sprache der Straße verspricht das Entwicklerteam von Creative Reality, die bei Empire unter Vertrag sind, für das neue Spiel. Das Ganze soll in ein Cyberpunk-Adventure eingepackt werden, bei dem der Spieler wieder einmal die ganze Welt gegen sich hat. Insbesondere die Sheriffs sind hinter ihm her, und in jeder Beziehung sieht es ganz so aus, als hätte er den Schwarzen Peter gezogen.



▲ *Cyberpunk-Adventure aus dem Hause Empire*

DREAMWEB

PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

Hunderte von Objekten werden in den 200 Örtlichkeiten der Endversion herumliegen, die benutzt, miteinander kombiniert oder einfach wieder abgelegt werden können. Gerade letzteres ist ja in vielen Adventures nicht möglich, so daß ein Inventory schnell aussieht wie ein Versandhauskatalog.



▲ *So ein aufgeräumtes Inventory gehört wohl eher zur Ausnahme bei Adventures*

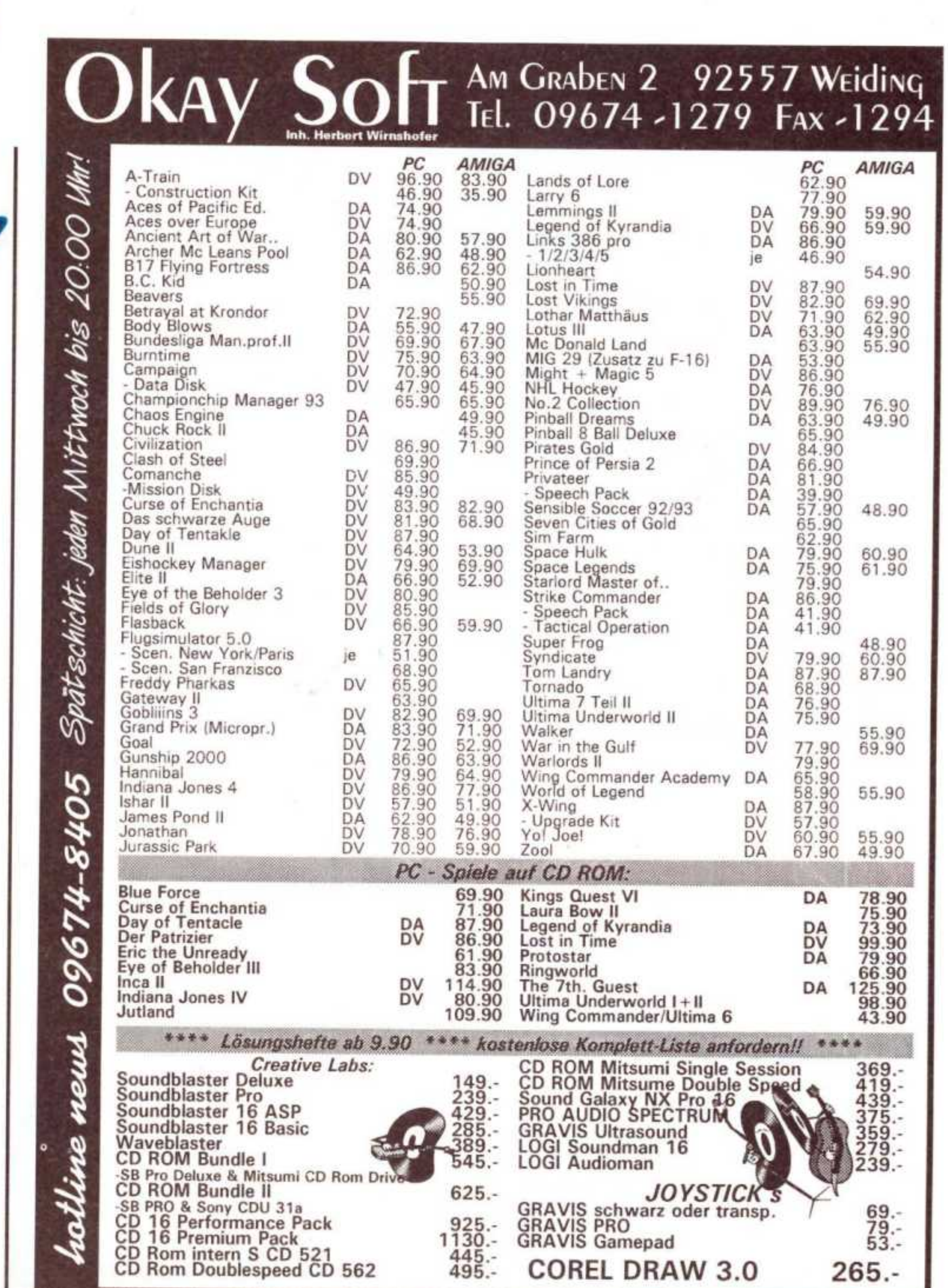


▲ *Gespielt wird aus der Vogelperspektive in ca. 200 verschiedenen Örtlichkeiten*

Die Story: Der Held hat sich mit dem Dreamweb aus dem Spieltitel auseinanderzusetzen. Das ist eine Art Mindmachine, von der die Weltbevölkerung kontrolliert wird. Klar, daß man so was nicht durchgehen lassen kann. Also gilt es, das Dreamweb abzuschalten. Davon sind aber dessen Betreiber nicht gerade begeistert und machen unseren Helden zum Volksfeind Nummer 1.

Mehr wird aber wirklich noch nicht verraten. Bis Ende des Jahres soll Dreamweb marktreif sein, und wir bleiben am Ball. ■

ddf/cus







Was einem Zauberer passiert, wenn er auf der Suche nach seiner Scheckkarte den Überblick in den Geheimfächern seiner Zaubererkluft verliert, haben wir alle in der Fernsehwerbung gesehen. Neu ist jedoch, daß die einzelnen Bekleidungsstücke ein Eigenleben haben und somit prädestiniert für ein Computerspiel sind.

MAGICIAN'S CASTLE

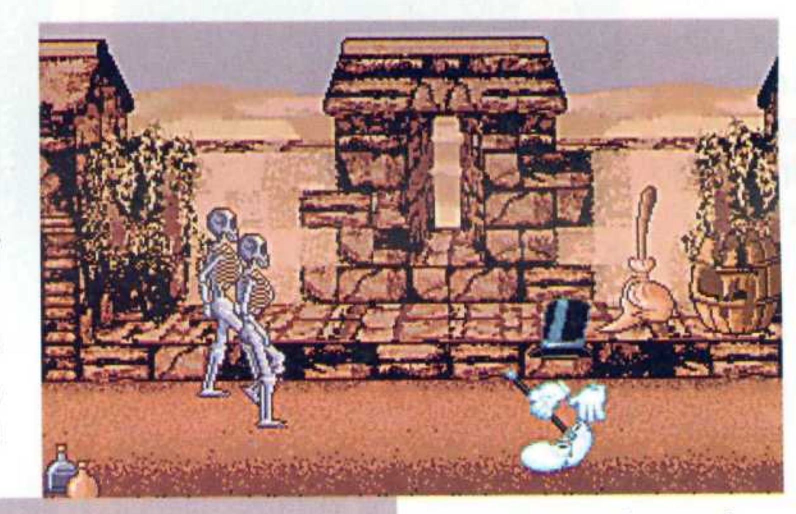
PC, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Unsägliche Dinge passieren im Schloß des alten Zauberers. Durch irgendwelche magischen Wirrungen schicken sich die Einrichtungsgegenstände des Gemäuers plötzlich an, sich gegen ihren Herrn und Eigentümer zu wenden. Schlimmer noch, der einstmals mächtige Zaubermeister ist bettlägerig und kann sich überhaupt nicht um die Angelegenheit kümmern.

Auf der Suche nach einer passenden Vertretung wird er jedoch schnell fündig. Seine alten Zaubererklamotten Hut, Stock und Handschuh werden die Sache schon geregelt kriegen. Die drei Kleidungsstücke machen sich also auf – mehr oder weniger ferngelenkt von ihrem Meister –, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

Leider stellt sich das Trio jedoch ziemlich ungeschickt an und produziert durch die unmöglichsten Aktionen ständig Grund zum Gelächter. Die ambitionierte Kluft muß sich mit Schloßgespenstern, Ritterrüstungen, Küchengeräten und allen möglichen Möbelstücken auseinandersetzen. Dazu gibt es zahlreiche Rätsel zu lösen. Die Animationen gehen in die Richtung "niedlich/humorvoll".

Grafikmäßig macht das Game ordentlich was her. Die Charaktere sind schön gezeichnet, haben eine augenfreundliche Größe und bewegen sich ruckelfrei. Jede Figur hat ihr eigenes Repertoire an Bewegungen, die ein wenig an Disneys berühmten Film vom Zauberlehrling erinnern. Stühle hüpfen auf krummen Beinen durch die Gegend, Dosenöffner schnappen mit biegsamen Zangen nach dem Helden, und selbst Musikinstrumente aus dem Ballsaal offenbaren sich als äußerst bewegliche Gegner.


▲ Viel Getobe um des Meister's Garderobe


▲ Kreisel-Verkehr im Schloßgarten

Der erste Eindruck vom Spiel ist also gut. Es bleibt abzuwarten, ob die endgültige Fassung auch noch genug adventuremäßigen Spielspaß für einen längeren Zeitraum bietet und nicht bloß wieder einmal in hektische Lauferei ausartet. ■

tom


▲ Man glaubt es kaum, 'ne Tür im Baum


▲ Igitt, Calamares in der Badewanne



Auf ihn mit Gebrüll!

Warum muß ich eigentlich immer Sportspiele testen? Ausgerechnet ich, der beim Fußball dauernd für die verkehrte Mannschaft jubelt, beim Tennis jedesmal ein Abseits vermutet und beim Golf "Putten" für eine Schweinerei hält? Und jetzt auch noch American Football...



▲ *Alles strömt zum großen Spiel...*

NFL CC FOOTBALL

PC, ca. 100 DM, Hersteller: **Microprose**, USA, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Drei Disketten von Microprose hat mir "Chief Pitt" in die Hand gedrückt. Auf den Aufklebern steht "NFL CC FOOTBALL". Nach ein paar Minuten des Recherchierens komme ich hinter das Geheimnis: NFL steht für National Football League, CC für Coaches Club und Football für die amerikanische Art, Mutter Erde näher kennenzulernen.

Abgesehen davon, daß ich die oben beschriebenen Probleme mit Sport habe, sind die Regeln des American Football so ziemlich das allerletzte, was man in fünf Minuten lernen kann. Dank einiger Fans von Frankfurt Galaxy, einer deutschen Football-Mannschaft, die sogar in der Weltliga spielt, konnte ich mich halbwegs durch das Spiel hangeln. Man verzeihe mir die eine oder andere falsche Bezeichnung oder mißverstandene Regeln im Voraus.

Beim American Football muß jede Mannschaft dafür sorgen, daß sie die "Yards" zum Tor hin irgendwie schafft. Die Gegner dürfen und müssen das unterbinden – teilweise mit rüden Methoden. Ist man nahe genug am Tor, darf man schießen – oder so ähnlich!

In Deutschland ein Football-Game für Compis auf den Markt zu bringen, ist gewagt – trotz der erwähnten Frankfurter. Aber: Ich war baff, als ich die ersten Szenen gesehen hatte. Nicht nur, daß die Grafik super ist, auch bei den digitalisierten Soundeffekten bekommt man glänzende Augen. Man hat nämlich die Stimmen des Stadionsprechers und der Spieler aufgezeichnet, so daß bei einem – Anstoß? – tatsächlich genauso herumgebrüllt wird, wie man es von amerikanischen Filmen her gewohnt ist.

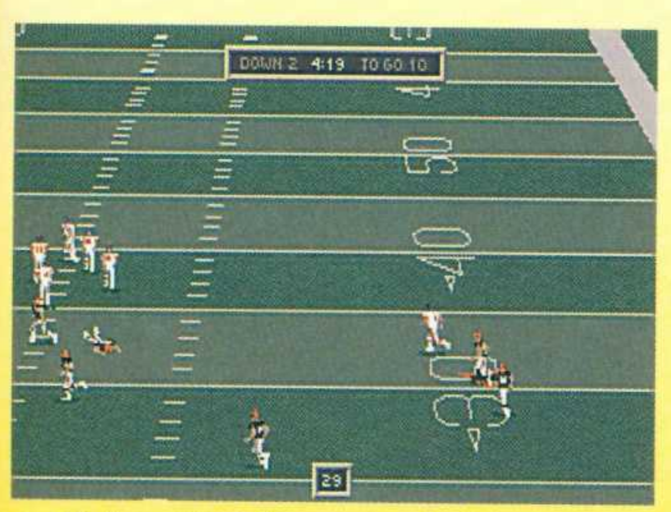
▲ *Die Münze auf der Video-Tafel*

Das Spiel selbst ist auf einem 486er echt schnell, durch die detaillierte Grafik benötigt der Rechner allerdings einiges an Rechenzeit, die sich bei kleineren PCs natürlich negativ auf die Geschwindigkeit auswirkt.

Trotzdem kann NFL Coaches Club Football ohne weiteres mit anderen Sportspielen mithalten. Dabei hilft die wirklich kinderleichte Steuerung mit der Maus. Einfach mit der rechten oder linken Taste klicken: Schon kann man seine Spieler lenken, den Ball abgeben und – spielen! American Football ist kein Sport für Zartbesaitete. Da wird umgeschmissen, in die Seite gerammt, eingekeilt, was das Zeug hält. Dementsprechend sind die Spieler mit einer speziellen Schutzkleidung ausgerüstet. Man blickt von schräg oben auf das Spielfeld, so, als wenn man in ca. 20 Metern Höhe darüber schwebt. Der Spieler mit dem Ball wird durch eine ausgefüllte Bodenfläche angezeigt, der Maus-Cursor verwandelt sich in eine Markierung, die das nächste Ziel des jeweils laufenden Spielers angibt.

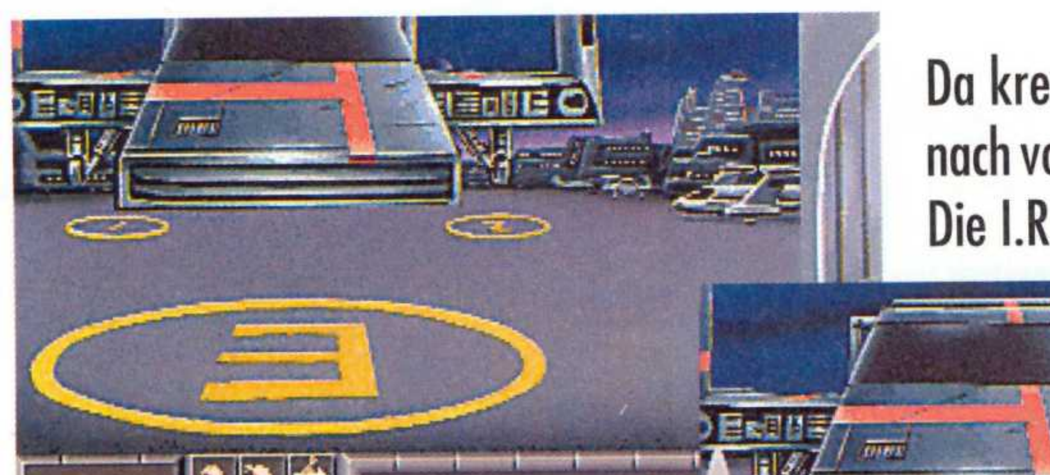
Microprose hat mit Coaches Club Football etwas Erstaunliches geschafft: Ich habe mich für Football interessiert. Und das will schon was heißen... ■

jb



▲ *Wo komm' ich her, wo muß ich hin?*





Da kreuzt man so einfach querbeet vor sich hin, immer der Nase nach von einer Galaxis zur anderen, und wen trifft man unterwegs? Die I.R.D.S. Das steht für Interstellar Revenue Decimation Service und bedeutet die intergalaktische Steuerfahndung! Nun kann's ja nur noch heiter werden...

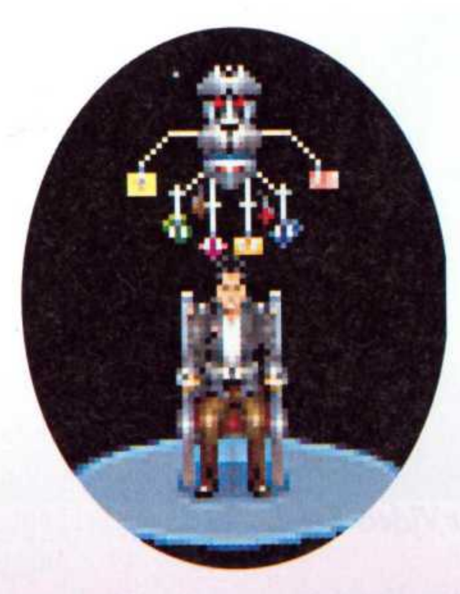
INNOCENT – UNTIL CAUGHT

PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Ausgezogen bis aufs Hemd

Hilfe, ich werde entführt! Wo bleibt die interstellare Polizei? Immer, wenn man sie braucht, ist sie auf der Jagd nach irgendwelchen Rowdies, die den Hyperraum unsicher machen. Was will die I.R.D.S. nur von mir? Laßt mich sofort los! Also, ich muß aufs Schärfste protestieren, das geht nun wirklich zu weit. Wer, bitteschön, ist Klepto? Igitt, hat der kalte Hände! Grmpf... Räuber... Gemeinheit... und so was nennt sich Behörde! Grummel... Ihr seid ja sooo gemein...

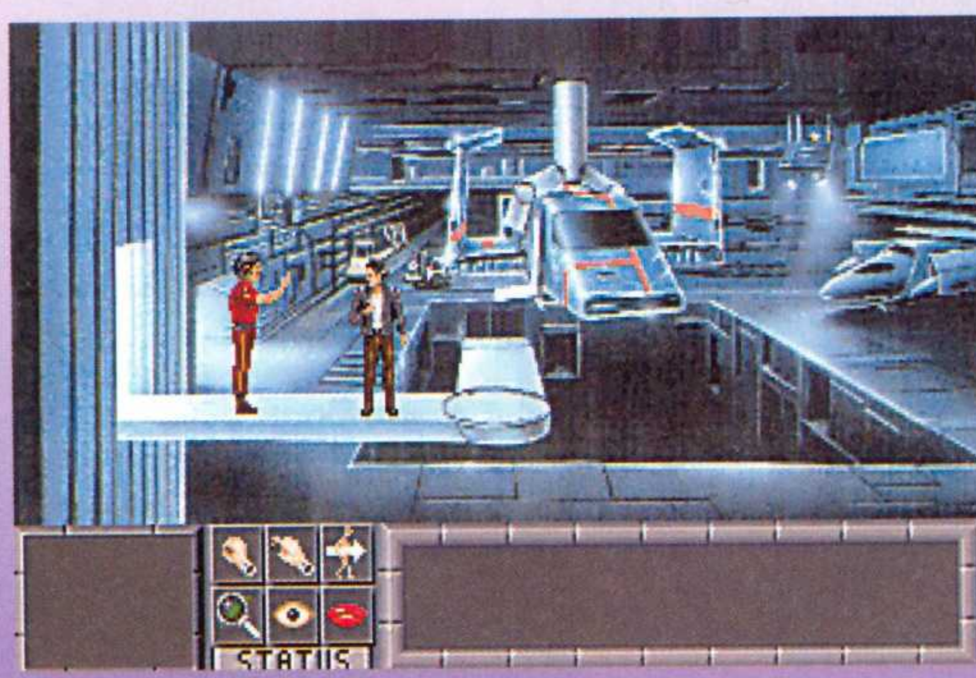
Tja, als einfacher Dieb hat es Jack T. Ladd wirklich nicht einfach. Nicht nur, daß er auf fast jedem Planeten bekannt ist wie ein bunter Hund – nein, jetzt ist ihm auch noch die Steuerfahndung auf die Schliche gekommen. Sie haben ihn bis aufs Hemd auszogen und ihm nicht einen einzigen Credit gelassen. Das einzige, was ihm bleibt, ist eine unbezahlte Steuerrechnung, und er hat nur 28 Tage Zeit, sie zu bezahlen. Keine leichte Aufgabe für Jack. Er landet auf dem erstbesten Planeten und versucht dort sein Glück.



◀ *Klepto, der diebische Robo der Steuerbehörde*

Innocent – Until Caught heißt das neueste Adventure, das die englische Firma **Psygnosis** auf den deutschen Markt bringt. Auf den ersten Blick macht das Game einen absoluten Super-Eindruck. Sowohl Grafik als auch Steuerung sind echt vom Feinsten. Mal sehen, was die Review des fertigen Games in der nächsten Ausgabe bringt. ■

vb



▲ *Wo bin ich hier – was will der von mir?*



▲ *Netter Laden – tolle Miezen*



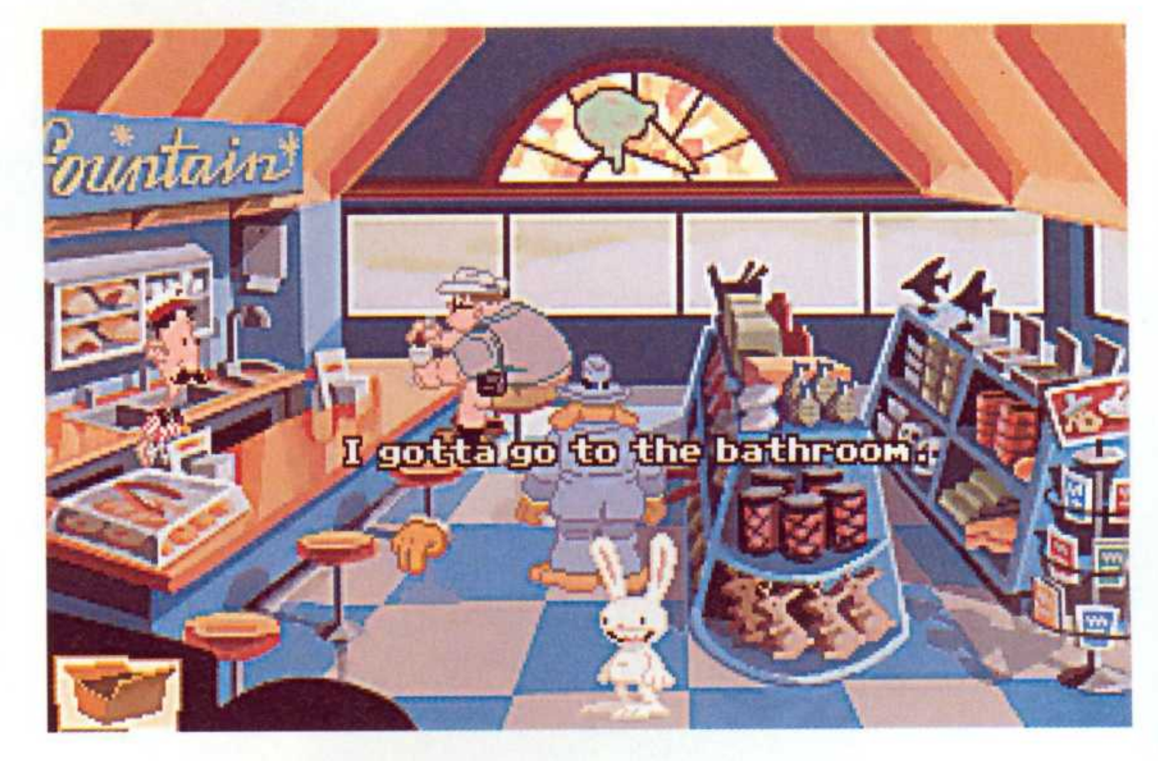
ES GEHT WEITER...
Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele
Das Schwarze Auge©
Fantastische Computer-Spiele
FANPRO
attic
Unter Lizenz von
Schmidt Spiele
DAS SCHWARZE AUGE
ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
STERNENSCHWEIF
Zweiter Teil der Nordland-Trilogie
SEID IHR BEREIT?
Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie
COMPUTER ROLLENSPIEL
Das Schwarze Auge
DIE SCHICKSALSKLINGE
DIE SCHICKSALSKLINGE

Zwei wahnsinnig nette Schnüffler

Wer Stunden über Stunden mit Days of the Tentacle zugebracht hat, der kennt Sam&Max noch nicht: Das aufregendste Duo seit Crockett und Tubbs soll Euch noch stärker an den Bildschirm fesseln.

SAM&MAX

PC, Hersteller: **Lucas Arts**, USA, Muster von: **Softgold**.



▶ *Dringendes Geschäftchen...*

Lucas Arts hat sich mal wieder ein Bonbon ausgesucht: Grundlage für **Sam&Max** ist die gleichnamige Comicserie des amerikanischen Comic-Zeichners Steve Purcell. Er dachte sich mit Sam und Max – einem weißen Karnickel und einem Hundevieh im feinen Zwirn – zwei Figuren aus, die die New Yorker Polizei als sogenannte Freelancer tatkräftig unterstützen.

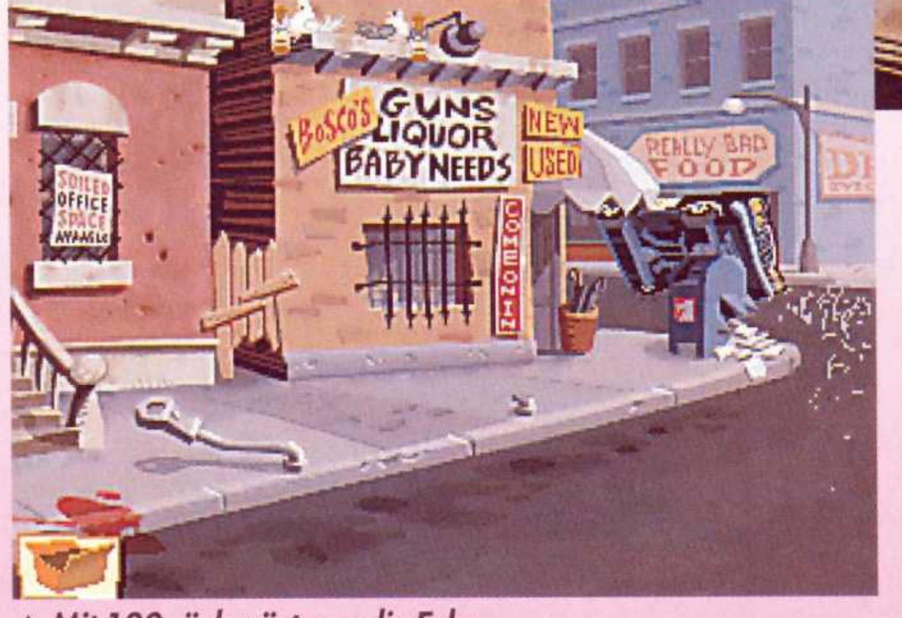
Hübsch bunt aufgemacht avancierten die beiden Tierhelden auch schnell zu Amerikas Lieblingen im Comicgeschäft, und die einzelnen Stories fanden reißenden Absatz. Kids wurden durch die bunte Aufmachung und die witzigen Figuren vollständig in den Bann gezogen, aber auch einer zunehmenden Zahl älterer Leser sagen die abgedrehten Sprüche und der tiefgründige Witz der Comics voll zu. Kurzum: Die Serie Sam&Max fand einen reißenden Absatz.

▲ *Immer schön vorsichtig mit die guten Bestecke...*

Sie sind ja auch wirklich knuffig, unsere beiden Titelhelden: Sam, seines Zeichens Promenadenmischung in braun, wirkt auf den ersten Blick etwas tapsig, aber unbedingt liebenswert. Sein Detektivbüro besticht durch das geordnete Chaos, das Kates Schreibtisch nicht unähnlich sieht. Der treue Freund Max (Langohr, weiß und plüschig) steht Sam zu Seite. Neben seiner Vorliebe für Möhrchen verfügt er über einen recht abgedrehten Humor: Zu allem und jedem gibt er seinen Senf dazu.

Und bisweilen kann es schon mal vorkommen, daß er sich über den Dreck auf dem Geländer der Balustrade im Treppenhaus beschwert und diesen vermeintlichen Dreck mit den Fingern wegschnippst. Doch gleichzeitig befördert er so ganz nebenbei auch seinen leidgeplagten Nachbarn ein Stockwerk tiefer. Richtig nett, nicht wahr?

Zur Story: Auf einem Rummelplatz vor den Toren New Yorks ist Schreckliches geschehen: Bruno, der Bigfoot, und seine Freundin Trixie Giraffenhals haben Mann und Maus in Stich gelassen und sind getürmt. Nun ist guter Rat teuer, denn beide zählen zu den Hauptattraktionen des Rummels, und ohne Hits verläuft sich noch nicht mal 'ne Kirchenmaus dorthin.



▲ *Mit 130 rückwärts um die Ecke*



Was also tun? Die New Yorker Polizei holen? Kein Gedanke – die wären auch völlig fehl am Platze. Wer könnte hier besser helfen als das kriminalistische Wunderduo, die beiden Superspürnasen Sam und Max. Die beiden H's (Hase und Hund) machen sich an die nicht ungefährliche Verfolgung der Entfleuchten und durchleben reichlich Abenteuer.

Besonders auffällig beim Spiel ist die Nutzung des kompletten Screens. Die Menüleiste ist praktisch hinter den Screen gelegt und kann via Mausklick auf die geöffnete Tasche in der linken unteren Ecke oder per Klick auf die rechte Maustaste aktiviert werden.

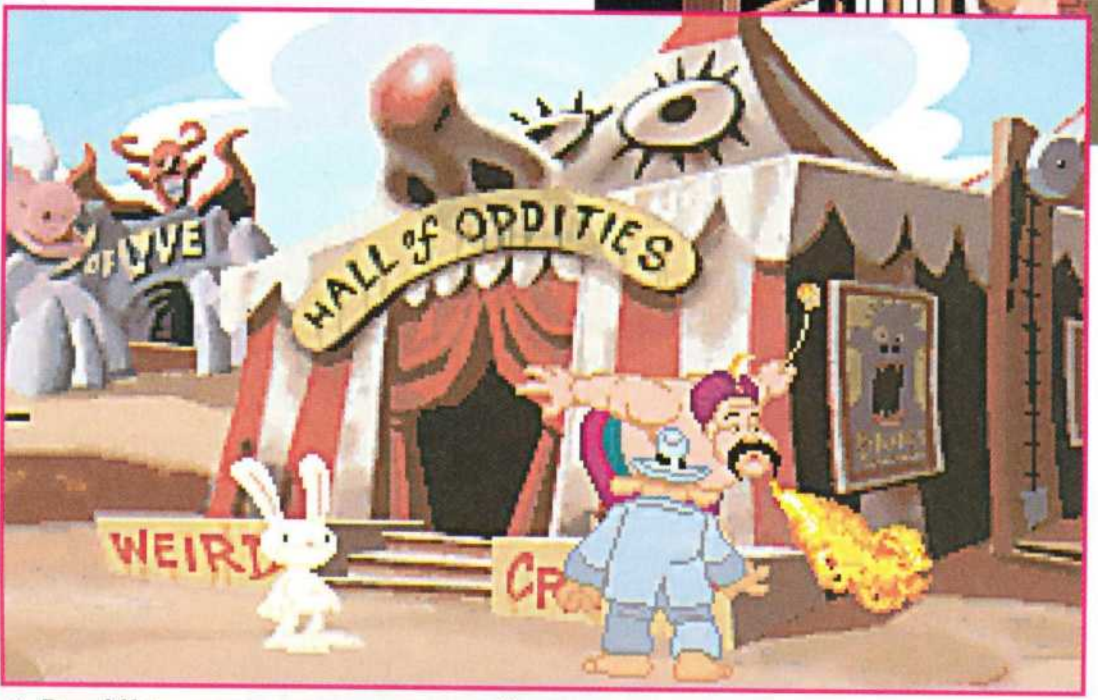
Sehr viel mehr möchte ich nun doch nicht verraten, aber Jürgen und meinereiner haben beim ersten Betrachten des Games, dessen ungekürzter Titel übrigens "Sam &Max, Freelance Police, Hit the Road in Search of an Escaped Bigfoot" lautet, mehr unter dem Schreibtisch gelegen als davor gesessen. Einige plötzlich hervorgerufene Lachsalven riefen sogar ein mehr oder weniger großes Redaktionschaos hervor (so ganz nach dem Motto: Vera, ist Dir was, können wir Dir helfen?).

Kurz vor Weihnachten sollte mit der fertigen Version zu rechnen sein. Ich freue mich jetzt schon auf die Review.

vb



▲ *Wohin will der denn?*



▲ *Das Mittagessen war zu gut gewürzt*

Der Frühjahrs-Clou



▲ Wichtige Dinge gibt es auch hier

Der Clou

-Work in Progress-

Hersteller: **NEO**, Österreich.

Taxifahren kann hilfreich sein ▲

Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits auf das neue NEO-Spiel DER CLOU eingegangen sind, können wir Euch in dieser Ausgabe als erste deutsche Computerzeitschrift neues Material zu diesem Adventure liefern.

Bei **Der Clou** nehmt Ihr die Gestalt des Matt Stuvesunt ein, der im London der 50er Jahre sein Dasein als standesgemäßer Dieb fristet. Um ans (Spiel-)Ziel zu gelangen und die Briten um ihre Kronjuwelen zu erleichtern, bedarf es aber harter Arbeit und großen taktischen Geschicks. So gliedert sich das Spiel auch in drei Teile: Vorbereitung, Planungsphase und Einbruch.

Als erstes müssen über Informanten jede Menge Details erfragt werden, um dann das richtige Objekt für einen Testeinbruch auszuwählen. Mit dem Studium der Grundrißpläne allein ist es nicht getan – beobachten heißt das Stichwort.

Ganz allein auf weiter Flur ist nicht das Wahre, folglich muß eine Mannschaft angeheuert werden, die einen bei dem Vorhaben unterstützt. Hier hat der Spieler die Wahl zwischen weniger erfahrenen, dafür preiswerten Anfängern oder wahren Profis, die selbstredend ziemlich hohe Summen als Entgelt verlangen.

Die komplette Mannschaft muß dann mit den notwendigen Werkzeugen ausgerüstet werden, und das Vorhandensein eines Fluchtautos sollte in der Vorbereitungsphase ebenfalls sichergestellt werden.

In der folgenden Phase geht es um die minutiöse Vorbereitung des Einbruchs und die Zuweisung der Einzelaufgaben. Dazu gehören z.B. Schloß knacken, Tresor sprengen, Alarmanlage ausschalten usw. Schließlich kommt der große Moment des Einbruchs, den der Spieler in einer filmähnlichen Sequenz auf dem Monitor verfolgen kann. Es ist möglich, in das Geschehen einzugreifen und falsche Aktionen nachträglich zu korrigieren oder neue einzufügen.

Ist der Bruch geglückt, dann rückt einem die Polizei auf den Hals, sofern man unsauber gearbeitet hat. Andernfalls gilt es, die Beute aufzuteilen und ein neues Objekt auszusuchen.

NEO hat nicht vor, Computerspieler zu Kriminellen zu machen, denn Der Clou nimmt das gesamte Einbrechergenre in ironischer Weise aufs Korn. Und so ist nichts todernst zu nehmen, was besonders in Dialogen immer wieder deutlich wird.

Im Februar kommenden Jahres sollen alle Versionen des Spiels (PC-CD-ROM, PC-Disk, Amiga CD 32, Amiga 1200/4000, Amiga 1 MB) erscheinen. Bei den beiden CD-Versionen wird es rund 100 ganzseitige VGA-Grafiken mit über 20 Gebäuden geben, in die man einbrechen kann. 40 weitere Schauplätze und ebenso viele Planungsszenen kommen noch hinzu. 30 stimmungsvolle Musikstücke mit leicht verdrehtem 50er-Jahre-Sound sorgen für die nötige Untermalung.

Ganz wichtig: Alle Dialoge werden direkt auf CD aufgenommen – also nicht gesampelt – und von dort auch direkt abgespielt, was ein unverzerrte Wiedergabe der Stimmen von über 60 Charakteren ermöglicht.

In der PC-Disk-Version wird die Sprachausgabe auf gewisse Charaktere beschränkt werden und über SoundBlaster erfolgen, ansonsten werden die Standards der CD-Fassungen beibehalten; lediglich bei den Amigas wird man darauf verzichten müssen. Dafür werden bei der 1200/4000er-Version die Vorteile der AA-Chips voll genutzt und ganzseitige 256-Farben-Bilder mit Animationen zu sehen sein.

Die Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Simulation wird Neos bislang komplexestes Spiel werden. Für uns bereits jetzt ein Grund zur Vorfreude auf das Softwarejahr 1994. ■

kate



▲ Hier mietet man sich ein Auto



▲ Auf Beobachtungsposten



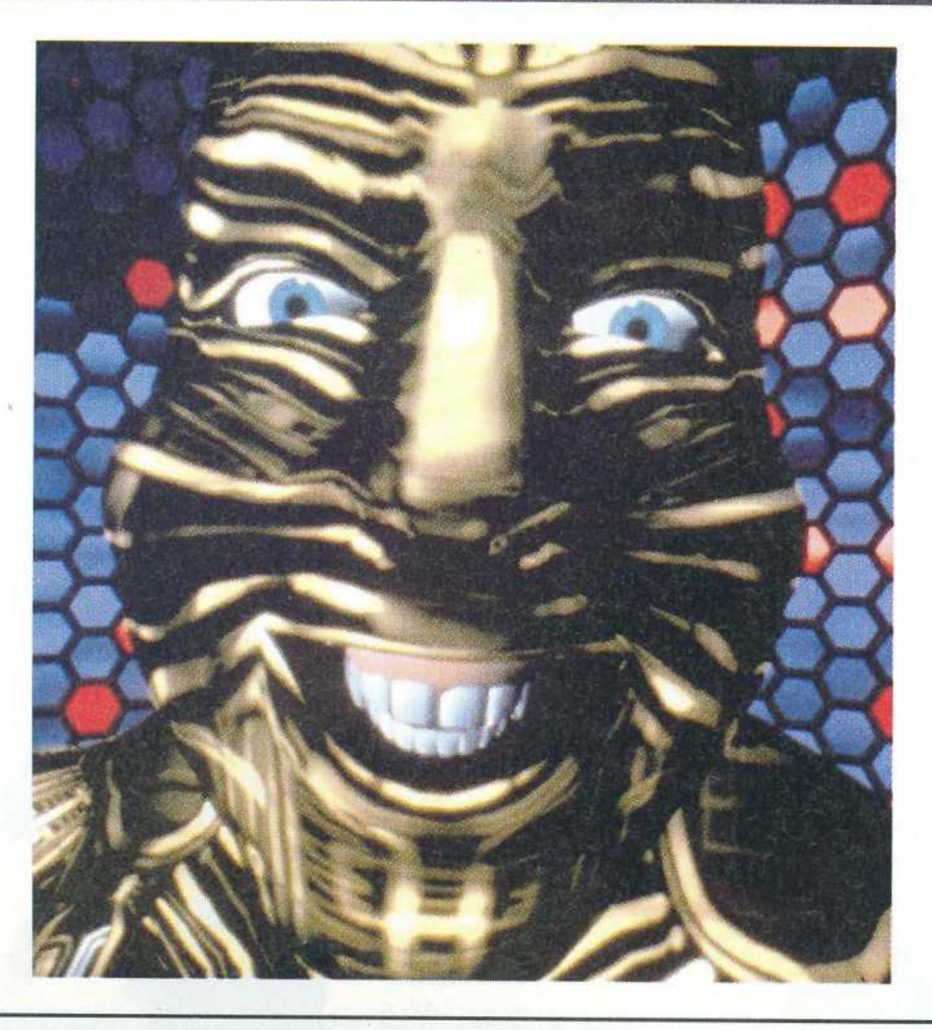
▲ Wo ist der häßliche Hund?



Lawnmower Man

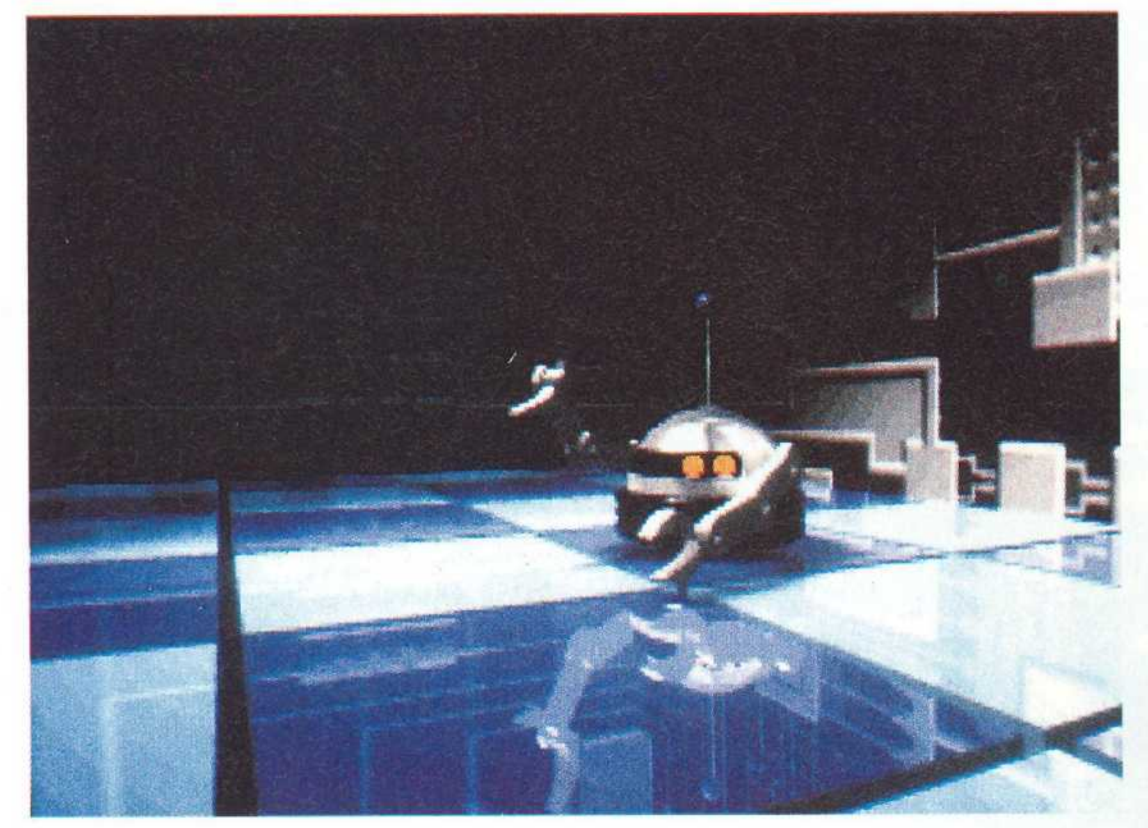
Mein tolles anderes Ich

Steven Kings Roman vom tumben Toren, der durch die Machenschaften eines Wissenschaftlers und eines Virtual-Reality-Computers zu einer Gefahr für die Menschheit wird, ist zu einem aufwendiger Film gemacht worden. Noch aufwendiger soll Teil 2 werden. Zuvor – oder besser gleichzeitig – soll das Computerspiel mit dem Inhalt von Teil 1 auf den Markt kommen. Wir haben uns für Euch schon einige Spielszenen angesehen.



Lawnmower Man – der erste Film: Hier ein kurzer Blick auf die Story. Der junge, geistig zurückgebliebene Jobe pflegt den Rasen seiner Nachbarn und ist eigentlich ein armer Tropf. Der Wissenschaftler Dr. Angelo nimmt sich des Rasenmäher-Manns (so lautete auch der deutsche Titel des Films) an und läßt ihn innerhalb seines Virtual-Reality-Systems zu einem Beherrscher der Illusion werden.

Dr. Angelo experimentiert mit Jobe, benutzt ihn wie ein Versuchskaninchen und merkt nicht, daß seine Geldgeber sich in seine Arbeit einmischen. Sie machen aus Jobe einen psychopathischen Kämpfer für die "Ordnung" in der virtuellen Welt. Aus Jobe wird Cyberjobe. Er ist das genaue Gegenteil des gutmütigen Jungen, er ist mächtig, stark, intelligent und ein Herrschertyp.


▲ *Glänzend gelaufen, Meister Proper!...*


▲ *Ich wollte Bienenstich, nicht Wespentod...*

Langsam aber sicher entwickelt er sich immer mehr in die negative Richtung, er will sich zum Herrn der Welt machen.

Dr. Angelo merkt mit Schrecken, daß das Wirken von Cyberjobe in den Computer-Netzen sich auch nach außen ausbreiten kann und daß sich die Gefahr, die mit Cyberjobes Auftauchen entstanden ist, ins Unermeßliche steigert. So gerät durch die virtuelle Welt die reale unter immense Bedrohung.

Virtuelle Realität als Computerspiel

Das Computer-Spiel beginnt in dem Abschnitt, in dem sich Cyberjobe durch die Netze der Erde bewegen kann. Er hat erkannt, daß Dr. Angelo und die beiden Helfer Carla und Peter ihm gefährlich werden können, und versucht nun, alle Beteiligten in die virtuelle Realität, seinen Lebensraum, zu ziehen und dort zu töten. Der Spieler übernimmt den Part des Dr. Angelo und muß seinerseits versuchen, die Pläne von Cyberjobe zu durchkreuzen.

The Lawnmower Man besteht aus drei unterschiedlichen Spielabläufen – angefangen bei Puzzles über musikalische, mathematische, logische und Intelligenztestfragen sowie ein ausgesprochen schnelles Plattformspiel bis hin zu einer Sequenz, in der der Spieler virtual-reality-like Gegenstände untersuchen, beeinflussen und erkennen muß. Es gibt jede Menge Action, Spannung und Unterhaltung. Der Film dient jederzeit als Hintergrund, ohne daß man ihn jedoch kennen müßte.

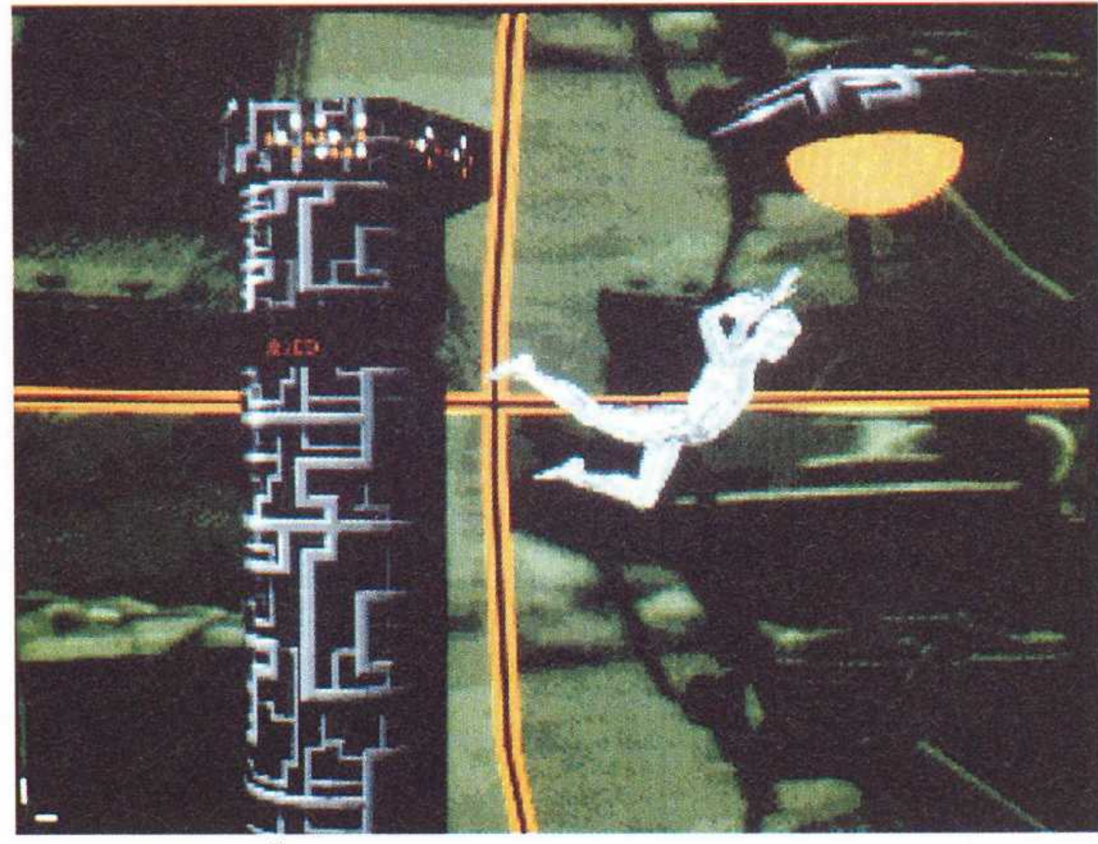
Mächtig Platz auf CD-ROM

Das Spiel, vom englischen Softwarehaus Sales Curve entwickelt, ist das geborene CD-ROM-Produkt: Neben einem grafisch wirklich exzellenten Ablauf wird man 10 Minuten lang Szenen aus dem Film sowie einen Special-Sound-Track zu sehen und zu hören bekommen. Auch das Intro hat es in sich: Insgesamt fünf Minuten lang wird der Spieler mit Virtual Reality verwöhnt, Beispiele von morgen aus den Labors von heute sollen für die richtige Atmosphäre und das richtige Feeling sorgen.

Das Spiel selbst beginnt mit den Plattformen und sieht schwer nach einem Super-Mario-Verschnitt des dritten Jahrtausends aus. Man darf nie vergessen, daß man sich in einer virtuellen Realität befindet, in der der Rasenmähermann alle Fäden in der Hand hält. Das Gefühl, sich in einer virtuellen Realität zu befinden, die sich in einer virtuellen Realität befindet, mag auf den ersten Blick verwirrend sein, man muß sich jedoch vor Augen halten, daß es sich quasi um ein Computerspiel in einem Computerspiel handelt.

Im nächsten Spielabschnitt verwandelt sich Dr. Angelo in sein eigenes Raumschiff und fliegt mit irrsinniger Geschwindigkeit durch einen Tunnel. Er muß wichtige Utensilien aufsammeln, sich den Weg freischießen und aufpassen, daß er von seinen Gegnern nicht erwischt wird. Weitere Abschnitte bestehen aus kniffligen Puzzle-Spielen. Zum Beispiel muß der Zugangscode einer Tür durch Kombinieren schnell gefunden werden, oder ein Keyboard spielt in einer der nächsten Sequenzen Noten vor, die man nach Senso-Art genau nachspielen muß. Hat man es ge-


▲ *Crash im Cyberspace*


▲ *Das ist voll der Überflieger...*



schafft, erhält man einen weiteren Code.

Was der Lawnmower Man auf CD-ROM bietet, ist nicht nur beachtlich, es ist fantastisch. Da befinden sich nicht nur grafische Leckerbissen auf der CD, auch Animationen und Morphing-Sequenzen (da verwandeln sich Gegenstände oder Lebewesen mit fließenden Bewegungen in etwas anderes) findet man zur Genüge. Einige Kostproben geben die abgebildeten Fotos.

Sales Curve hat inzwischen über ein Jahr gebraucht, um das Versprechen einzulösen, den Lawnmower Man als Spiel zu bringen. Und nur so ist es möglich, daß das Spiel mit dem Thema aus Film Nr. 1 pünktlich zum Start des zweiten Spielfilms erscheint. Wer also erwartet, gleich mit Szenen aus dem zweiten Teil überrascht zu werden, muß eine Enttäuschung hinnehmen. Nicht enttäuscht muß er allerdings über die Umsetzung des ersten Teiles sein.

Alles in allem darf man sehr gespannt auf die fertigen Versionen sein. Der Begriff Virtual Reality muß hier mal nicht als Vorführobjekt herhalten, sondern ist fester Bestandteil einer zwar fiktiven, aber dennoch real wirkenden Computer-Story.



▲ *Den kenn' ich vom Bauerntheater...*

Wie dem auch sein, Sales Curve dürfte der große Wurf gelungen sein. Vor allem, weil man sich nicht nur auf eine PC-CD-ROM-Version beschränkt, sondern das Spiel gleich auch auf PC-Disketten und für den Mac herausbringt. Auch für Commodores CDTV war der Lawnmower Man im Gespräch. Da aber das CDTV langsam aber sicher vom Amiga CD32 abgelöst wird, sollte man eher mit einer Version für das letztgenannte Gerät rechnen. ■

jb

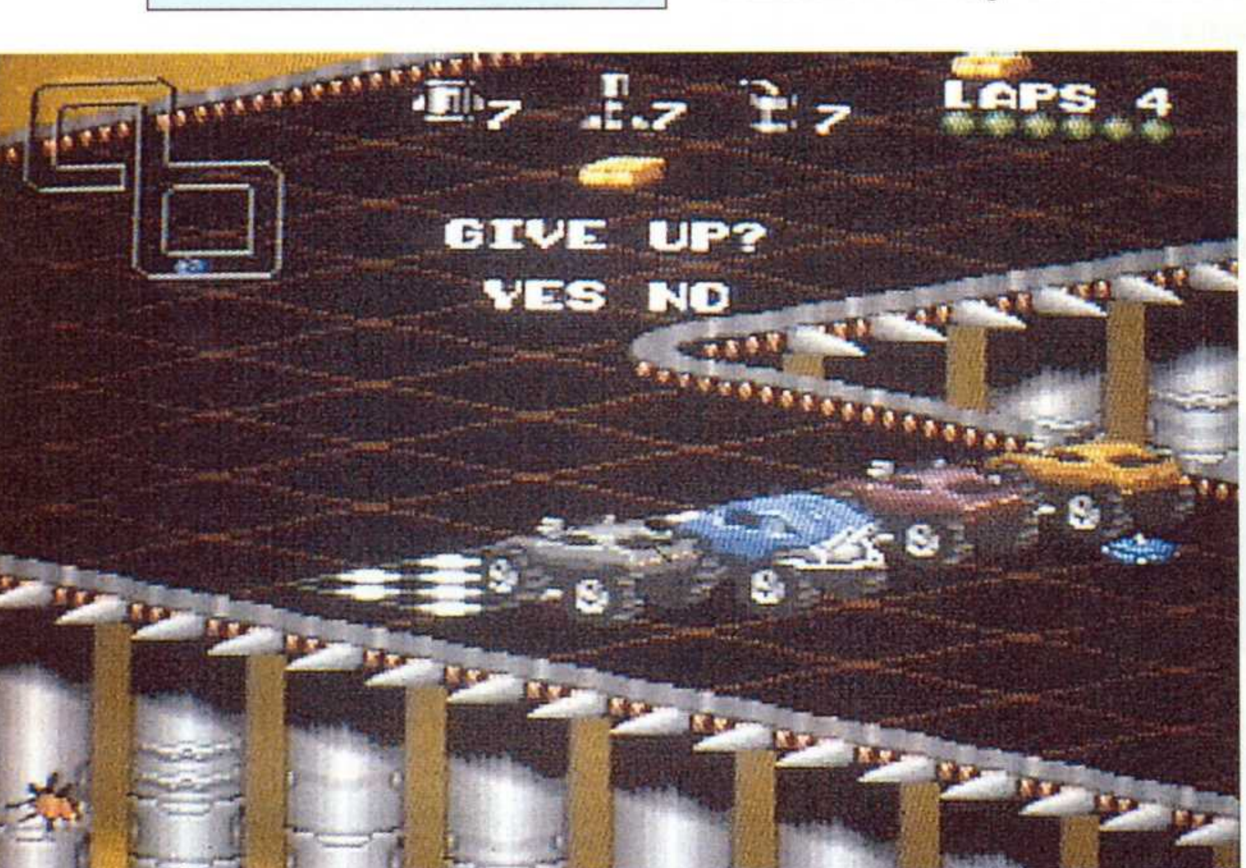


Racing Time

Lange ist's her, daß Super Off Road für ausgedehnte Sitzungen an Konsole oder Rechner gesorgt hat. Nun endlich scheint sich ein mehr als würdiger Nachfolger auf die Verfolgungsjagd zu begeben.

ROCK AND ROLL RACING

SuperNES, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Sauberes Scrolling und astreiner Rock-Sound bringen Rennfeeling hoch drei*

Vier Renner am Start. Aus den Boxen dröhnt Highway Star von Deep Purple. Der Starter schwingt die grüne Flagge, und los geht's. Im Pulk donnern sie in die erste Kurve. Das kann nicht gut gehen. Rumms, der grüne Renner kommt als erstes aus dem Knäuel raus, aber er ist angeschlagen. Aus dem Motor qualmt es gewaltig. Der blaue Flitzer nimmt die Verfolgung auf, setzt sich hinter ihn, und – was ist das? – er schießt eine Rakete ab. Der Grüne explodiert, und Blau übernimmt die Führung.

Tja Leute, so geht's bei Rock and Roll Racing zur Sache. Gespielt wird mit einem oder zwei Spielern in Rennserien. Um die nächste Serie angehen zu können, braucht der Spieler eine gewisse Zahl von Punkten aus der vorangegangenen Serie. In Sachen Kurse gibt es gleich ein paar Dutzend. Jede der insgesamt sechs Serien hat ihr eigenes Szenario und ihre eigenen Kurse. Klar, die Dinger werden immer komplizierter, und sehen später annähernd so aus wie der Parcours beim Springreiten.

Doch nicht nur die gegnerischen Fahrer und die Kursführung hindern einem am Sieg. Zahlreiche Pfützen und Minen auf der Piste besorgen es dem eigenem Fahrzeug ganz ordentlich. Als Gegenleistung kann man sich im Verlauf des Games für fünf verschiedene Fahrzeugmodelle entscheiden und mit den Siegprämien den gewählten Wagen aufpeppen. Stoßdämpfer, Bewaffnung, Rüstung, Geschwindigkeit, Nitroeinspritzung und vieles mehr stehen zur Auswahl.

Das Originellste am Spiel dürfte aber der Sound sein. Der Sprecher kommentiert mitreißend die Aktionen auf der Strecke, und im Hintergrund laufen Rock-Klassiker. Von Deep Purple über Led Zeppelin bis hin zu Emerson, Lake and Palmer – extrem hörenswert, zumal die Umsetzung der jeweiligen Songs inklusive Soli erfolgt. Schade nur, daß der Gesang fehlt.

Das Spiel macht Spaß ohne Ende, ist aber leider noch nicht auf dem deutschen Markt erhältlich. Wenn wir eine verkaufsfertige Version in die Finger bekommen, ist der Hitstern auf jeden Fall gebongt. ■

cus



◄ *Schlitter- und Hüpfpartie auf dem Eisplaneten*



Diese fünf Renner können mit den Preisgeldern gekauft und getunt werden



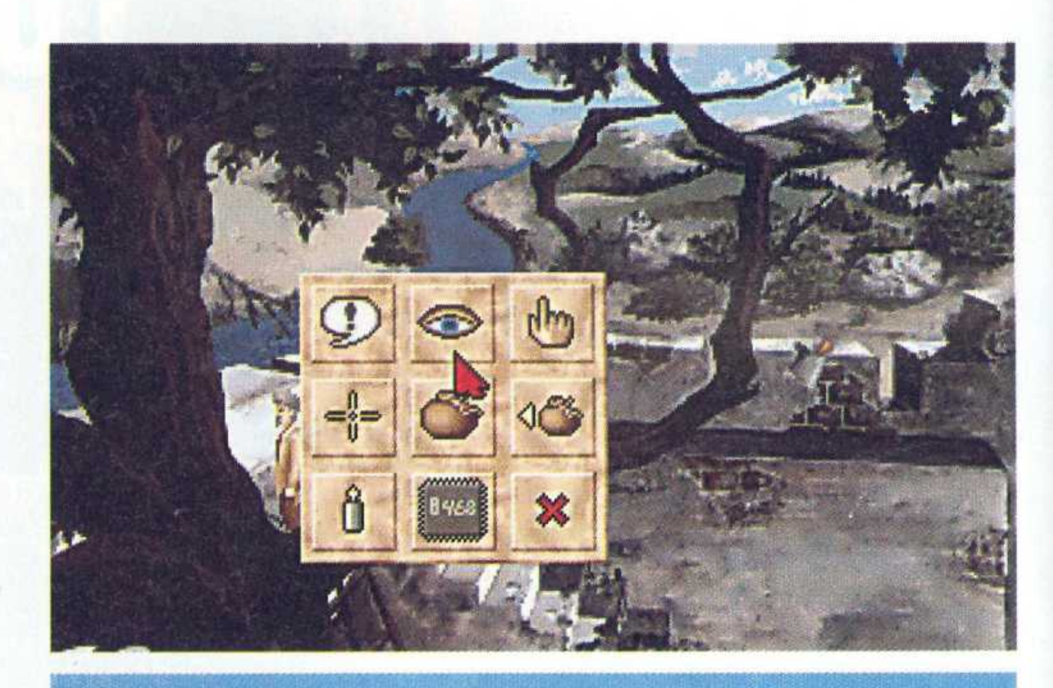
MEGA PACK
Viele, viele bunte Hefte ... – für wenig Geld!
Jahrgang 1989 komplett nur 60,– DM
Jahrgang 1990 komplett nur 60,– DM
Jahrgang 1991 1-7, 11, 12 nur 55,– DM
Jahrgang 1992 komplett nur 69,– DM
inklusive Sammelordner
Das Spaß-Magazin
TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG
nur solange Vorrat reicht!
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

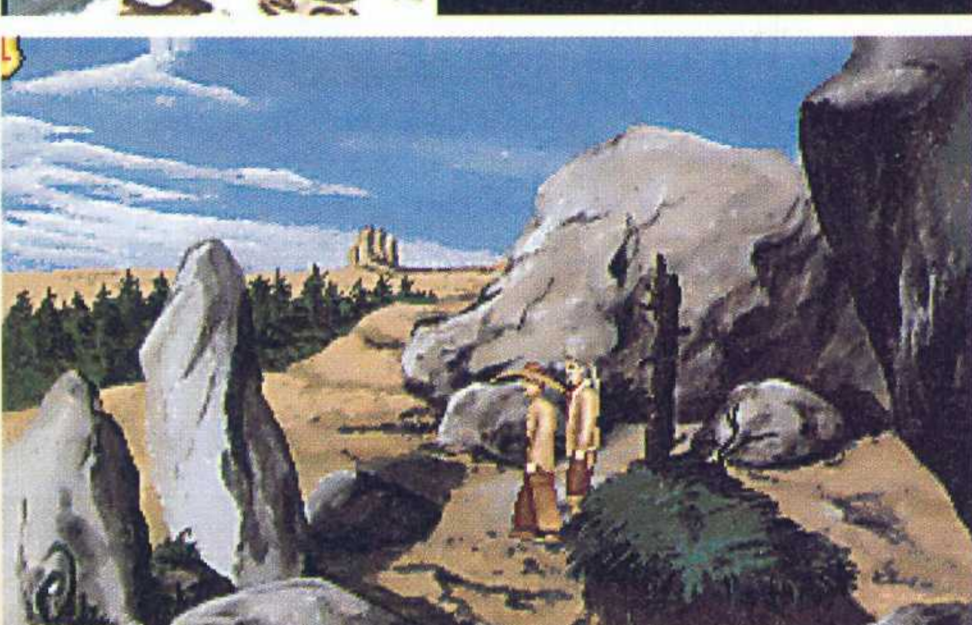
Der Schatz im Silbersee

AUF DEN SPUREN KARL MAYS

Im November ist es soweit: Als erstes von mehreren Abenteuern nach Karl May werden LINEL und SOFTWARE 2000 in Zusammenarbeit mit dem Karl-May-Verlag den SCHATZ IM SILBERSEE für PC herausbringen. Die Amiga-Version wird dann im Februar folgen. Das interaktive Adventure ist in einer Entwicklungsphase von rund zwei Jahren entstanden. Es wird nicht nur für Fans der Karl May-Geschichten interessant werden, sondern für alle, die Spaß an kniffligen Rätseln in einer spannenden Handlung haben. Da uns bei Redaktionsschluß noch keine testfähige Version vorlag, haben wir uns dazu entschlossen, Euch zunächst einmal ein paar Bilder zu zeigen und in der nächsten Ausgabe dann mehr zu bringen.

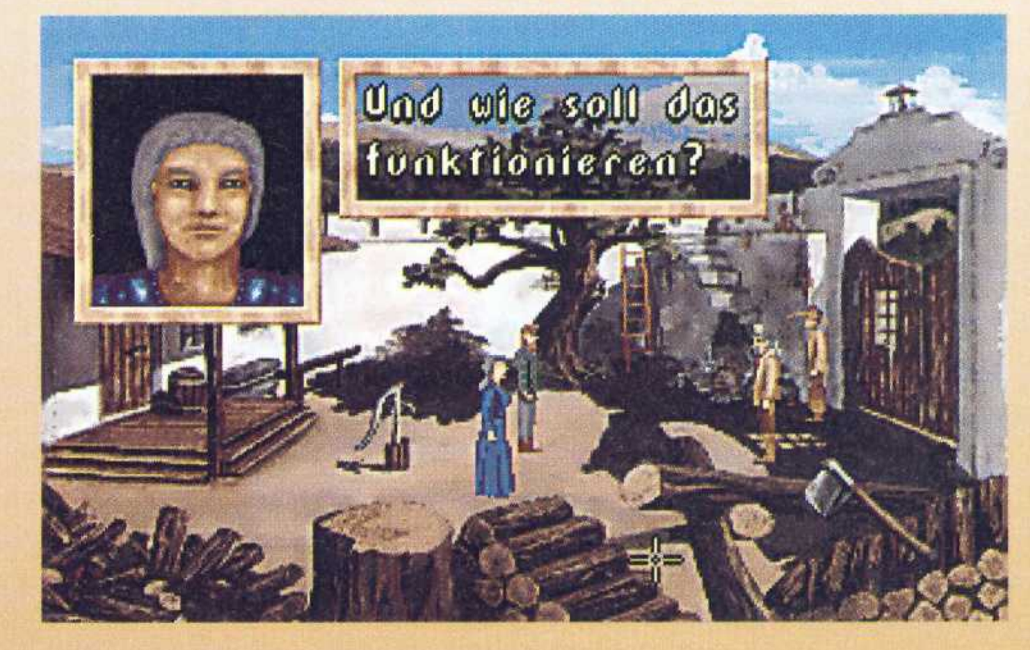






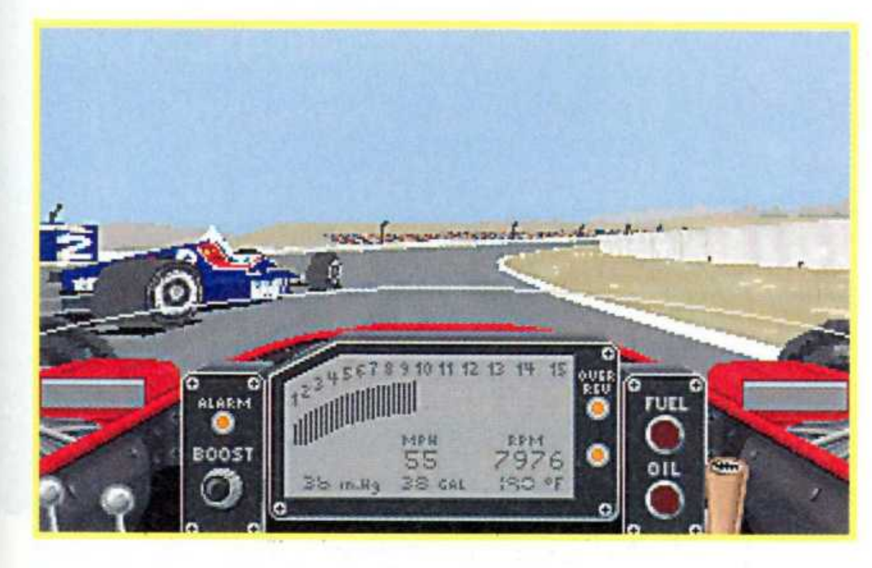








Liveschaltung



INDY CAR

PC, Hersteller: **Papyrus/Virgin**, USA/England, Muster von: **Hersteller**.

◀ *Wer bremst...– verliert!*



▲ *Jede Strecke wird detailgenau nachgestellt*

Ich weiß nicht, wie es Euch geht, aber wenn sich ein neuer Rennsimulator ankündigt, bin ich da hinterher wie Carl der Coyote hinter dem Roadrunner. Indy Car heißt das neue Stück, das über Virgin in die Läden kommen soll.

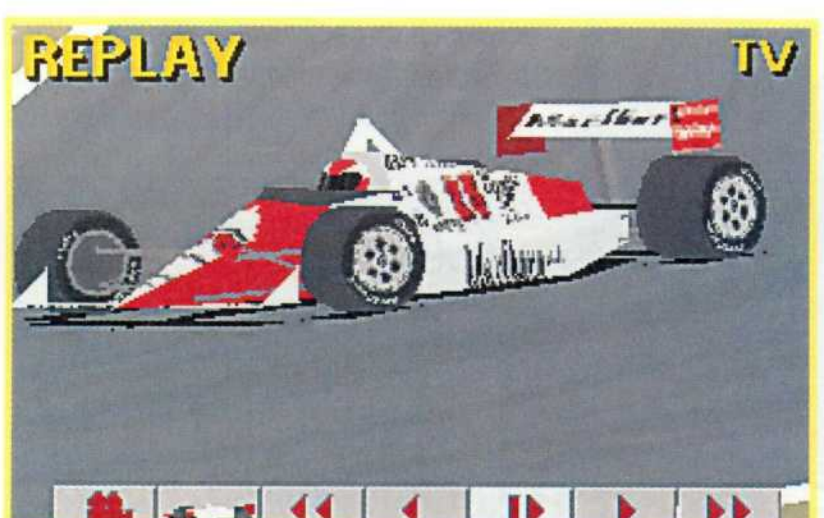
Erinnert Ihr Euch noch an den Race-Klassiker Indy 500 von Electronic Arts, der auf dem Amiga und dem PC seinerzeit für Furore gesorgt hat? Genau dessen Programmierer haben sich jetzt unter dem Virgin-Banner an Indy Car gemacht.



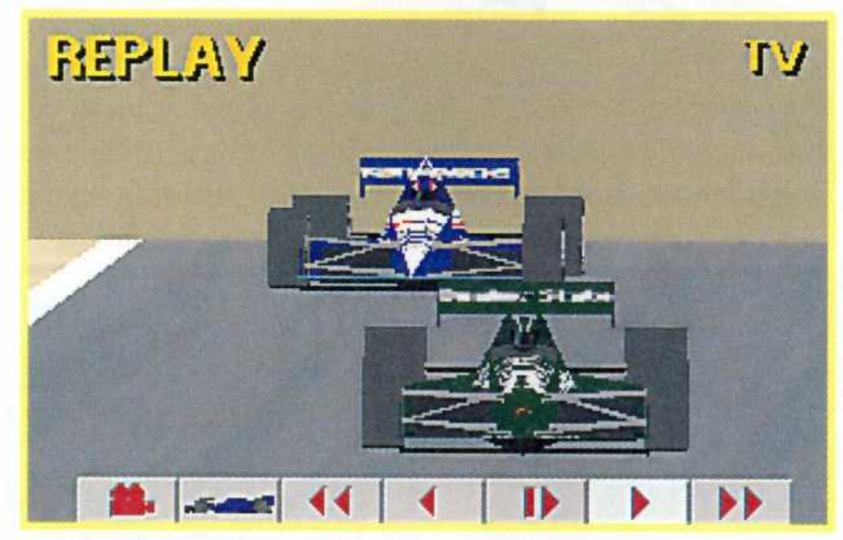
▲ *Detailfülle nicht nur an den Wagen*

Das erste Demo verspricht schon eine Menge. Flüssiger Spielablauf auf 486ern scheint dabei das Maß der Dinge zu sein. Und das trotz der Fülle an Details. Ich meine: Schaut Euch die Screenshots an, die sind nicht aus dem Intro, sondern aus dem Spiel. Sogar die Boxentafeln sind mit ins Game aufgenommen worden. Die Indianapolis-Kurse wurden anhand von Plänen und Fotos nachrecherchiert und versprechen ein authentisches Feeling in Stadtkursen und auf den Ovaltracks. Extrem umfangreich sollen auch die möglichen Voreinstellungen am Fahrzeug sein, so daß jeder sein Fahrzeug optimal für sich tunen kann. Klar, daß man sich in Sachen Wertung, Training und Zeitabläufe an die Tatsachen hält. Für mich werden es auf jeden Fall lange Race-Nächte, wenn das Game fertig ist, zumal ein Indy-Car-Rennen wesentlich spannender ist als die High-Tech-Schlacht der Formel 1. ■

cus



▲ *Fließende Grenzen zwischen TV und Game*



▲ *Verfolgungsjagd am Hügel*



▲ *Die Tankfüllung – eines von vielen einstellbaren Dingen*

My home is my castle



In der Frühzeit der Menschheit zogen die Stämme durch die Gegend, erlegten hier mal ein Mammut, da mal einen Bären und wechselten den Wohnort öfter als die Unterwäsche. Erst mit der Zeit wurden sie seßhaft und blieben an einem Ort. Wie das vor sich ging, zeigt Blue Bytes neuestes Produkt: Die Siedler.

Die Siedler

Amiga, geplant für: **PC**, Hersteller: **Blue Byte**, 45473 Mühlheim/Ruhr.

Was Populous vorgemacht hat, wird mit "Die Siedler" weitergeführt: Die Frage "Was passiert im Lauf der Jahre, wenn man irgendwo einen kleinen Ort gründet?" bekommt einen neuen Sinn.

Das Spiel beginnt mit der Verteilung von Aufgaben. Um den Sinn zu verstehen, muß man sich den Verlauf einer Besiedlung vor Augen halten: viele unterschiedliche Berufe, aber wenig Koordination. Das Beispiel aus dem Spiel ist einprägsam: Fischer fangen Fische, die als Nahrung zu Holzfällern gelangen müssen, damit diese Energie tanken können und Bäume fällen, die wiederum von den Zimmerleuten zum Häuserbau benötigt werden. Natürlich müssen auch diese Schwerarbeiter Nahrung bekommen, und so entwickelt sich langsam, aber stetig ein Netz aus Verbindungen zwischen den einzelnen Berufsgruppen. Eine Art Abhängigkeit voneinander entsteht, eine Siedlung ist im Aufbau begriffen.

"Die Siedler" stellt eine tolle Möglichkeit dar, spielerisch das Zusammenwachsen einer Gesellschaft nachzuvollziehen. Was sich hier so bierernst anhört, haben die Programmierer allerdings mit viel Humor gewürzt. Die Grafik sieht teilweise recht putzig aus. Bei den ersten Spielzügen werden die Bauwerke für die Siedlung gesetzt. Da gibt es Bauernhäuser, Windmühlen und richtige Schlösser (Neuschwanstein läßt grüßen!). Das Schloß ist kein Scherz, es handelt sich dabei um das "Haupthaus" oder Hauptquartier – vielleicht auch das Bürgermeisteramt? Hier beginnt alles, werden die jeweiligen Berufsgruppen in die Landschaft geschickt, und im näheren Umfeld entstehen die ersten Hütten.

"Die Siedler" ist ein Spiel, daß irgendwie an Populous, an Sim City und an Lemmings erinnert. Und doch ist es wieder etwas ganz anderes, etwas total Neues. Auf jeden Fall darf man jetzt schon gespannt sein, wie die Vollversion wird. ■

jb



▲ *Einige Szenen aus dem Leben...*



▲ *...der Siedler und die Schwierigkeiten...*

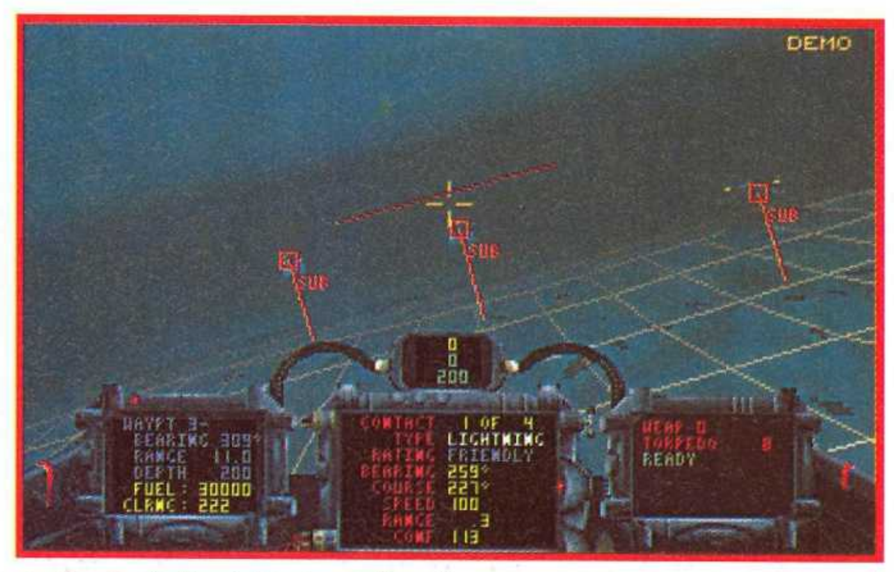


▲ *...mit denen sie zu kämpfen haben*

SUBWAR 2050

PC, Hersteller: **Microprose**, 82319 Starnberg, Muster von: **Hersteller**.

U-Boot-Simulationen hatten bisher immer den Action-Charakter einer Zen-Meditation. Man konnte sich in der Regel durch die verschiedenen Gefechtsstationen klicken und auf einer Übersichtskarte kryptische kleine Quadrate angreifen. Subwar 2050 von Microprose schickt sich jedoch an, völlig neue Wege innerhalb dieses Genres zu beschreiten.



▲ *Cockpit-Ansicht einmal anders*

VOLL TAUCH-LICH


▲ *Tauchen statt fliegen*

Im Jahr 2050 gehören Mord und Brandschatzen zum normalen Geschäftsgebaren großer Konzerne. Wer als Manager Erfolg haben will, bewirbt sich am besten nicht mit einem Stapel geklauter Unterlagen, sondern packt besser einen Nachweis über seine Einzelkämpferausbildung, einen Waffenschein und den Jugendschwimmschein zum Lebenslauf.

Jedes gut geführte Unternehmen beschäftigt neben den üblichen Bürokräften noch diverse Killertruppen fürs Grobe. Seit der Erschließung des Meeresbodens finden Corporate Wars zwischen den Konzernen auch unter Wasser statt.So steuert denn auch der "Subwar"-Spieler einen Freelance-Söldner, der sich bei hilfsbedürftigen Firmen verdingt und mit einem Einmann-U-Boot die Ozeane unsicher macht.

Gluck, gluck, weg war er

Microprose's neuester Streich läßt sich noch am ehesten mit einem Flugsimulator vergleichen. Statt durch die Lüfte bewegt man sich hier allerdings durch ein 3D-Unterwasser-Terrain. Warum da keiner früher draufgekommen ist, verstehe ich nicht, denn der Ozean bietet für Kampfsimulationen gewichtige Vorteile im Vergleich mit dem weiten, blauen Himmel.

Zum einen stürzt man nicht so leicht ab und braucht keinen Fallschirm; dafür kann man allerdings absaufen (eines von Marcus' Hobbies). Zum anderen ist das Terrain nicht so riesengroß, und der Spieler kommt in den Genuß von wesentlich mehr Grafik als beim Flug in 20000 Metern Höhe.

Tatsächlich ist es hier erstmals gelungen, Tiefsee-Feeling so richtig eindrucksvoll rüberzubringen. Der potentielle Meuchelmörder bewegt sich mit seinem Sub über fein texturierte Klippen und Abgründe, die in sagenhafter Geschwindigkeit gedreht und gezoomt werden.



▲ *We all live in a... – ääh!...*

Mittels verschiedener Sonarverfahren können Feinde aufgespürt und entweder kontaktet oder mit diversen Waffensystemen vernichtet werden. Dabei kann man mit befreundeten U-Boot-Besitzern Kampfverbände bilden, in frei bestimmbaren Formationen angreifen oder an Unterwasserstationen andocken.

Diverse Karten können eingeblendet werden und helfen bei der Navigation. Über spezielle Head-Up-Displays findet man sich auch zurecht, wenn's mal drunter und drüber geht.



▲ *Very mean, this Submarine*

Ganz tief unten

Der Spieler übernimmt diverse Aufträge, was man sich ja denken kann. Es gilt, Transporte zu eskortieren, Spionage-Missionen zu tätigen und last not least jede Menge Feinde in die Luft, äh, aus dem Wasser zu jagen. Obwohl die erste Demo noch nicht übermäßigen Handlungsspielraum bietet, kann man doch schon von einer echten Innovation reden.

Das Tauch-Feeling und das Untersee-Ambiente kommen einwandfrei rüber. Alles läuft ohne Ruckeln oder Aussetzer und kommt wohlgemerkt als Disketten-version. Die Screenshots sprechen für sich, über den Sound kann man noch nichts Genaues sagen, da bisher nur das Sonar-Blip implementiert wurde. Trotzdem können sich alle Simulationsfans schon mal mächtig darauf freuen. ■

tom

Hol es Dir, das starke



SPECIAL Nr. 21!

Natürlich hyperfrisch und topaktuell! Für alle, die beim Spielen den Spaß haben und auf zeitraubende Herumraterei gern verzichten wollen



JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

YAMAHA QY20

PC, ca. 1000 DM, Hersteller: **Yamaha**, 25462 Rellingen, Muster von: **Hersteller**.

Yamaha, unter anderem Produzent von Keyboards und elektronischen Musikinstrumenten, hat wieder zugeschlagen: Der neueste Paukenschlag heißt QY20.

Tango in der S-Bahn

Mit Abmaßen von 188 x 37 x 104 mm (Breite/Höhe/Tiefe) und einem Gewicht von ca. 400 Gramm ist das QY20 fast unscheinbar: schwarzes Gehäuse, ein paar bunte, ein paar schwarze Funktionstasten und eine winzige Klaviatur – aus Platzgründen in Gummiausführung – dazu noch eine Anzeige, die der Größe nach auch zu einem Game Boy passen könnte. Das alles soll wie ein Keyboard Musik machen können? Uneingeschränkt: Ja! Nach dem Einschalten sollte man sich zuerst einmal das Demo anhören; danach ist man überzeugt. Was der kleine Sound-Zwerg da zusammenzaubert, ist schon sehens-, beziehungsweise hörenswert. 100 "Instrumente" (Voices) kann man sich nicht nur anhören, sondern mit ihrer Hilfe auch Musikstücke komponieren. Dazu kommen noch 100 Schlagzeug-Sets, in denen die Einzelkomponenten einer "Schießbude" ebenso zu finden sind wie diverse Percussion-Instrumente, natürlich in vielen Variationen.



▲ *Das Yamaha QY20 – klein, aber oho!*

Das beste an dem kleinen Teil sind jedoch nicht mal seine klanglichen Besonderheiten; die entsprechen weitestgehend denen "normaler" Keyboards. Viel wichtiger ist, daß man sich als Hobby-Musiker an jedem erdenklichen Ort hinsetzen oder hinstellen und komponieren kann – dazu zählt auch oben erwähnte S-Bahn. Man stattet das QY20 mit sechs Batterien der Bezeichnung Mignon aus (normalerweise empfiehlt sich das für 60 DM optional erhältliche Netzteil), steckt einen Walkman-Kopfhörer in die dafür vorgesehene Earphone-Buchse und schaltet das Gerät ein.

Auf der Anzeige erscheint kurz darauf der "Song-Modus". Mit Funktionstasten kann man anschließend auch in den Voice- oder Pattern-Mode schalten. Alle drei Modi stehen für ein recht simples Kompositionsmodell. Vereinfacht läßt es sich so beschreiben: Zuerst wählt man im Voice-Modus die Instrumente und den Rhythmus, den man verwenden will. Über die kleine Klaviatur kann man sich die einzelnen Instrumente anhören, über verschiedene Sonderfunktionen lassen sich diese auch verändern. Im Pattern-Modus werden Musterabschnitte (Patterns) erzeugt, die im Songmodus zu einem ganzen Musikstück verbunden werden.

Hier noch ein wenig Technik: Das QY20 verfügt über acht Spuren (jede beherbergt eine Voice, vier Spuren sind für Instrumenten-Voices, die Begleitrhythmen bestehen noch mal aus vier einzelnen Spuren, die zusammengefaßt wurden), vier Patterns für Instrument 1 und 2, Bass und Drums. Es kann in Echtzeit wie eine Bandmaschine aufnehmen (ca. 28000 Noten), verfügt über Füll-, End-, Intro- und Variations-Patterns (um einen Rhythmus zu beginnen, zu beenden oder zu variieren) und kann maximal 28 Stimmen gleichzeitig spielen.

Das Display besteht aus einer Flüssigkristallanzeige für Grafik mit einer Auflösung von 128 x 64 Punkten. Wem das zu wenig erscheint, dem sei gesagt, daß alle Menü- und Editor-Funktionen sehr gut dargestellt werden, sogar kleine Schieberegler sind zu finden.

Anschluß an die Außenwelt hat das QY20 auch: Je einmal MIDI-In und -Out, eine Kopfhörer- und eine Line-Out-Buchse (für Verstärker) sind zu finden. Außerdem findet man einen Steckanschluß für das Netzteil sowie einen Lautstärke- und Kontrastregler nebst Ein-/Ausschalter. Im Lieferumfang befinden sich außerdem eine Tragetasche für das Gerät sowie ein ausführliches deutsches Handbuch und eine Schnellreferenz.

Wem ist so ein QY20 zu empfehlen? Im Grunde eigentlich all denen, die Spaß daran haben, mal etwas anderes zu tun, als Tetris auf dem Game Boy zu spielen oder sich musikalische "Fertigware" reinzuprügeln. Dank der ausgeklügelten Technik und der leichten Handhabung des Geräts sind auch Leute zum Komponieren in der Lage, die Noten weder lesen noch schreiben können.

Wenn man einen Song fertig hat, so möchte man ihn natürlich auch speichern können. Das geht beim QY20 jedoch nur über die eingebaute Recording-Funktion (Aufnehmen und Abspielen). Hier wäre noch ein Anschluß für einen Datenrecorder zu wünschen gewesen.

Yamaha ist mit dem QY20 bestimmt ein großer Wurf gelungen. Zu diesem Fazit muß man einfach kommen, auch wenn das Gerät preislich nicht in den Hobby-Etat paßt. ■

jb



Wellenreiter

FM-Synthese ist out! Jeder ambitionierte Soundkarten-Käufer weiß das, oder etwa nicht? Eine Karte, die etwas auf sich hält – wie die hier vorgestellte SoundWave 32 von Orchid – erzeugt heutzutage ihre Klänge mittels Wavetable-Synthese und einem DSP. Was das nun wieder bedeutet? Lest und lernt!

SOUNDWAVE 32

PC, Hersteller: **Orchid Technology GmbH**, 40667 Meerbusch, Muster von: **Hersteller**.

Um Töne zu erzeugen, kann man die verschiedensten Wege beschreiten. Ich persönlich bevorzuge das Real-Sound-Verfahren, bei dem sechs Saiten über einen hölzernen Hohlkörper gespannt und mit den Fingern getriggert werden. Herkömmliche Soundkarten verwenden dagegen vorzugsweise die FM-Synthese, bei der maximal vier Sinusschwingungen nach mathematischen Regeln verknüpft werden, bis daraus ein "realistisch" klingender Ton erzeugt wird.

Beide Verfahren haben ihre Nachteile. Im ersten Fall ist die Anbindung an Computer ziemlich kompliziert, da man z.B. bei Games keine Hand mehr für den Joystick frei hat. Dafür klingt der Sound originalgetreu. Im zweiten Fall ist die FM-Synthese für die Verwendung mit Rechnern zwar geradezu prädestiniert, aber niemals lassen sich damit sämtliche Nuancen und Obertöne – wie sie zum Beispiel von einer Stradivari oder dem Rotor eines Hubschraubers produziert werden – darstellen.

Bei SoundBlaster-Karten werden "realistische" Sounds über Samples wiedergegeben. Das bedeutet, daß sich irgendwer vom Programmierteam mit einem Mikrofon neben die Soundquelle stellt, die Sounds aufnimmt und in digitaler Form speichert. So was nimmt natürlich hinterher im Spiel ordentlich Platz weg, wenn's vernünftig klingen soll. Außerdem kann man diese Samples beim Abspielen nicht mit Effekten versehen, wenn man das wünscht, oder gar die Tonhöhe beliebig verändern.

Neue Wege beschreitet da die Wavetable-Synthese. Hier beherbergen die Soundkarten bereits eine ganze Palette vorgesampelter Wellenformen im ROM. Bei der SoundWave 32 umfaßt dieses Sample-ROM acht Megabits, sprich 1 MByte, und die eigentliche Tonerzeugung wird mit Hilfe eines DSP (Digital Sound Processor) bewerkstelligt, der ca. 20 Millionen Befehle pro Sekunde abarbeiten kann. Dadurch lassen sich die komprimiert gespeicherten Wellenformen beliebig verändern.

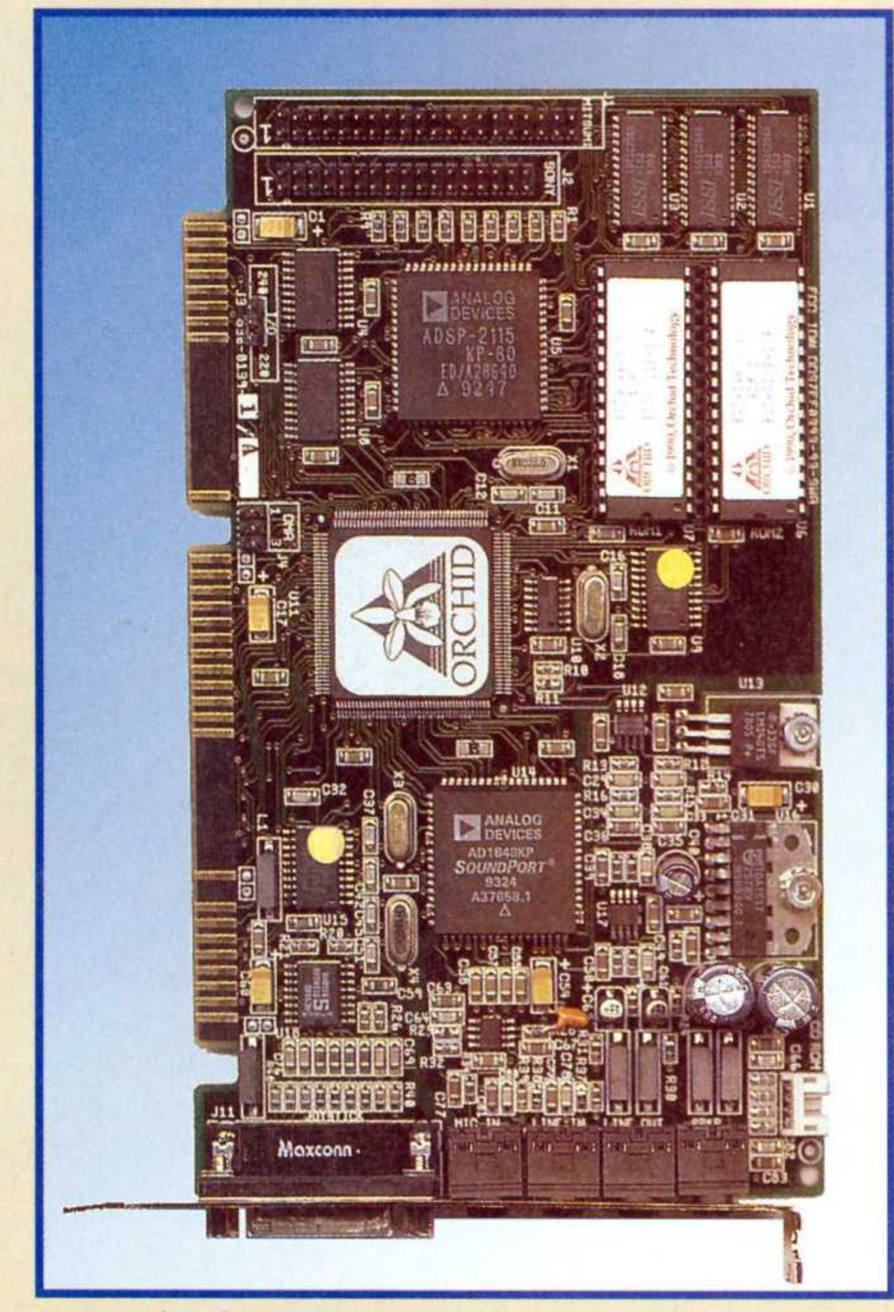
Sammel-Karte

Variable Tonhöhe, komplexe Ein- und Ausschwingvorgänge sowie andere Veränderungen an den Grundklängen können simuliert, und mit Hilfe des DSP kann der Klang der Instrumente durch Effekte wie Hall und Chorus noch weiter verbessert werden.

Wer sich ein wenig mit elektronischen Musikinstrumenten und/oder Multimedia auskennt, weiß, daß derzeit der sogenannte GM-Standard in aller Munde oder besser gesagt in aller Ohr ist. GM bedeutet General MIDI und besagt, daß die Instrumente, die sich mit diesem Prädikat schmücken, mindestens 24 Stimmen, einen Effektprozessor, einen eingebauten Schlagzeugcomputer und eine bestimmte Anordnung im Sample-ROM haben.

Das hat den Vorteil, daß Soundeffekte in Spielen als MIDI-Dateien gespeichert werden können, was sich sehr positiv auf den Disketten- und Speicherbedarf auswirkt. Außerdem kann man die Sounds – statt über die Karte – auch über ein GM-kompatibles High-End-Keyboard abspielen lassen, was die Qualität noch weiter steigert. Daß Effekte und Musiken sich natürlich auch ungleich realistischer als mit einer FM-Synthese anhören, wurde ja bereits eingangs erwähnt.

Natürlich ist die SoundWave 32 auch ohne weiteres in der Lage, Töne auf althergebrachte Art und Weise zu erzeugen, was sinnvoll ist, da ja noch nicht jedes Spiel den GM-Standard unterstützt. Mehr noch: Die SoundWave kann hardwaretechnisch mehrere Soundkartenmodi gleichzeitig emulieren. Kombinationen wie SoundBlaster-GM oder SoundBlaster-MT32 sind für die meisten Spiele eine hervorragende Wahl. Folgende Soundemulationen können über die Combo-Modes fröhlich kombiniert werden: SoundBlaster, AdLib, Windows Sound System, MT32, General Midi, der Midi-Standard MPU-401 sowie die MPC-Spezifikationen I und II.



▲ *Der Clou der Karte ist der DSP von Analog Devices*

Auch an Schnittstellen hat die SoundWave 32 einiges anzubieten. Line In und Line Out, Mic In (Samplingrate max. 48 KHz/16 Bit), AT-Bus und Sony-CD-ROM-Interface, ein Joystick-Port und über eine separat zu erwerbende Zusatzbox auch die MIDI-Schnittstellen IN, OUT und THRU.

Die Karte ist in drei verschiedenen Varianten lieferbar:

– Komplettversion mit Boxen, Mikrofon, Windows-Software für 549 Mark;

– SE-Version ohne Boxen, Software und Micro für 449 DM;

– Lite-Version ohne Zubehör und Sampling für 349 DM;

– optional ist ein schnelles CD-ROM-Laufwerk mit Bedienelementen an der Vorderseite (!!) für ca. 600 DM zu bekommen (ein gesonderter Bericht darüber folgt demnächst).

Preis und Leistungsdaten sprechen für sich: So ziemlich jeder Computeranwender, ob Spieler oder Musikprofi, dürfte mit dieser Karte bestens und zukunftsorientiert bedient sein. ■

tom

Kleiner Boy ganz GROß

Auf meinen Streifzügen durch diverse Kataloge von Elektronik-Versendern finde ich neben guten Bauteil-Angeboten auch das eine oder andere Kuriosum – wie das folgende.

BOOSTER BOY

Game Boy, **79 DM**, Hersteller: k.A., Muster von: Völkner electronic, **38095 Braunschweig**

Es nennt sich "Booster Boy" und ist eine Art "Stützkorsett" für Nintendos Mini-Quäke. So nett und adrett der kleine Alleskönner ist, bei manchen Spielen muß man befürchten, daß die Richtungstaste irgendwann den sicheren Platz an der Stahlfeder verläßt und als UFO durch das Zimmer rast.

Ja, und dann sehe ich bei einem der Versender DAS: ein Teil, daß aussieht wie ein Telefon von 1952, aber von der Farbe her zum Game Boy paßt. Booster Boy ist eine Art "Kampfanzug", in den der Game Boy gesteckt wird. Auf der Vorderseite befindet sich eine Klappe; durch Herunterdrücken eines Schiebeverschlusses kann man sie entfernen. Darunter verbirgt sich der "Liegeplatz" nebst Anschlußkabel für zwei externe Lautsprecher und für den Anschluß entweder einer externen, auf der Rückseite befindlichen Batterieversorgung (vier mal Baby-Zelle, dafür entfallen die Batterien oder Akkus im Game Boy) oder eines Steckernetzteils, dessen Buchse am Booster hinausgeführt wird.

Durch ein Sichtfenster sieht man das Display; es läßt sich zusätzlich eine Lupe mit integrierten Lämpchen hervorholen und vor das Display positionieren. Auf der Rückseite befindet sich eine große Klappe, hinter der zwei Game-Boy-Module Platz haben, an der Seite gibt es eine weitere, kleine Schubklappe, hinter der sich der Lautstärke-Regler des "Spiel-Jungen" verbirgt.

Alles in allem macht der Booster Boy einen guten Eindruck. Aber: Damit ist der Game Boy nicht mehr tragbar (netter Satz, nicht?), mal eben in der Hand halten ist also nicht mehr drin. Das Teil ist eher als Feststation für den Game Boy gedacht. Da die Tasten als richtige Gummi-Tasten mit großer Fläche herausgeführt sind und der Kreuz-Cursor wie ein kleiner Steuerknüppel wirkt, ergibt sich auch ein gutes Spielgefühl. 

jb



Game-Big-Boy!



Neues vom Amiga CD32

Commodores große

So langsam aber sicher kommt Commodores jüngster Amiga-Sproß, das CD32, in die Gänge. Und mit ihm die Software, auf die man ja gespannt sein darf.



Mit einem fliegenden Teppich unterwegs ist man im Spiel Carpet

Zuerst einmal zum Amiga-CD32-Package: Dort liegt zum einen Diggers von Millennium, das wir in dieser Ausgabe für den A1200 vorstellen. Wie man es spielt und worum es geht, könnt Ihr ja im Test auf Seite 64 lesen.

Diggers auf dem Amiga CD32 unterscheidet sich nicht von der A1200-Version, nur daß hier die CD der Datenträger ist. Dafür findet sich aber gleich ein zweites Spiel namens Oskar mit auf der Silberscheibe. Wer nun an den gleichnamigen Film mit Louis de Funes denkt, liegt falsch: Oskar hat gewisse Ähnlichkeit mit einem gewissen Igel namens Sonic. Ein Plattformspiel, das dank der Grafikfähigkeiten des Amiga CD32 sehr gut herüberkommt.

Ganz frisch auf dem Amiga-CD32-Tisch ist D/Generation von Mindscape. In diesem interaktiven Adventure muß man in ein Forschungslabor, das mit gentechnisch veränderten Organismen verseucht ist. Eure Aufgabe ist es, diese Verseuchung zu beenden und die im Labor Eingeschlossenen zu befreien. D/Generation ist ein auf die Möglichkeiten des Amiga CD32 zugeschnittenes Produkt, das sich dank der CD zu einem wirklich interaktiven Adventure ausbauen ließ.



▲ *Syndicate: die CD-32-Umsetzung des bekannten Spieleknüllers*

Arnold Schwarzenegger ist ja berühmt für seine Action-Filme. Ob Terminator I und II, Predator oder wie sie alle heißen, Arnie ist immer für einen Mega-Blaster gut. Daß er auch komisch sein kann, hat er als Kindergarten-Cop bewiesen. Und daß man Action, Witz und bissige Kritik an Hollywoods Filmfabrik miteinander verbinden kann, zeigt sein neuester Film "The Last Action Hero", wo er mit viel Getöse und Humor agiert.

Psygnosis hat dieser Film wohl so gut gefallen, daß sie gleich beschlossen haben, ein gleichnamiges Spiel für das CD32 herauszubringen. Thema ist die Handlung des Films, das Wechselspiel zwischen Realität und Phantasie. Das eigentliche Thema, der manchmal kritische Humor, mit dem Actionfilme bedacht werden, dürfte allerdings kaum im Spiel zu finden sein. Eher werden die Action-Elemente zum Tragen kommen. Sobald wir das fertige Spiel haben, werden wir es ausführlich vorstellen.

Vom englischen Label Bullfrog gibt es gleich drei neue CDs für das CD32. Da wäre zum einen Syndicate, eine Umsetzung des Strategie-Adventures von PC und Amiga: ein bißchen Blade Runner, ein bißchen Cyber City, also die düstere Atmosphäre einer Stadt des nächsten Jahrtausends, gemischt mit Ac-

CD-ROM



tion-Elementen. Das Spiel entspricht im Spielablauf den anderen Versionen, allerdings wurde eine speziell auf das CD32 zugeschnittene Variante programmiert, die sowohl grafisch als auch vom Sound her den Leistungen des Gerätes gerecht wird.

Theme Park ist ein interaktives Strategiespiel mit einem recht neuen Thema: Man eröffnet einen Freizeitpark eigener Wahl und muß sehen, daß man finanziell über die Runden kommt. Man hat also mit der Zeit große Attraktionen einzubauen, um genug zahlende Gäste anzulocken. Natürlich hängen alle Planungen davon ab, wie viel Geld man zur Verfügung hat. Auch der Umweltschutz spielt eine sehr große Rolle: Wer zu viele Imbißbuden baut, muß sich nicht wundern, wenn die Müllabfuhrkosten in die Höhe schnellen. Alles in allem ist Theme Park ein speziell auf die Fähigkeiten des Amiga CD32 zugeschnittenes Spiel mit viel toller Grafik und tollem Sound.

Magic Carpet erinnert sehr an den Prince of Persia. Der Unterschied: Hier dürft Ihr mit einem fliegenden Teppich durch die Luft fliegen.

Viel Neues gibt es auch von Team 17 zu berichten. Auch dort stürzt man sich voll auf den neuen Amiga-Zuwachs. Als erstes wäre hier Body Blows 2 zu nennen. Das von den "Normal-Amigas" her bekannte Spiel bekam mehr als zehn neue Charaktere, jeder mit speziellen Eigenschaften wie Bewegung, Stärke und Umgangsformen. Dank des neuen Grafik-Chip-Satzes zeigt sich Body Blows 2 in farbenfroher und detailreicher Umgebung.



▲ *Theme Park – der Rummelplatz im Computer*

Alien Breed 2 ist eine weitere Konvertierung eines bekannten Spiels. Auch hier wurden die größeren grafischen Möglichkeiten des neuen Geräts ausgenutzt. Zudem wurden dem Spiel mehr Auswahlmöglichkeiten mitgegeben.

So richtig schön kann das CD32 seine Fähigkeiten bei Rennspielen unter Beweis stellen. F17 ist dafür der beste Beleg. Aufgebaut wie die Lotus-Rennspiele, zeigt sich F17 als actionreiche Fahrsimulation mit Supergrafik und speziellen Sound-Eigenschaften. Man kann ohne Scheu behaupten, daß F17 das beste Rennspiel ist, das je auf einer Konsole zu sehen war – kein Wunder bei einem 32-Bit-System.

Qwak und Overdrive sind CD32-Adaptionen der hier im Heft vorgestellten Amiga-Games. Cardiax ist ein Spiel, daß von der Aufmachung her an Spiele wie Turrican erinnert. Auch hier werden die grafischen Fähigkeiten von Commodores Konsole exzellent unterstützt.

Die vorgestellten CDs fürs CD32 kommen übrigens kurz nach Erscheinen dieser ASM in den Handel, die Preise waren bis dato nicht zu erfahren. Sie dürften sich aber zwischen ca. 70 (Qwak) und 120 DM (Theme Park) bewegen – je nach Ausstattung.

So, das war es für diesen Monat. Wir sind gespannt, was als nächstes auf den Markt kommt. Gerüchte lassen wieder einiges erwarten. Wir bleiben am Ball. ■

jb





Prädikat: SELTEN DÄMLICH

COVER GIRL STRIP POKER

PC, 90 DM, Hersteller: **On-Line Entertainment**, England, Muster von: **Hersteller**.

Groß war die Vorfreude: ein Strip-Poker-Spiel auf CD-ROM, und dann auch noch mit animierten Videosequenzen von Englands Top(less)-Zeitungsmiezen (Ihr wißt schon, die von Seite 3 der "Sun"). Einen reizvollen Striptease, den man sich durch kluges Bluffen Schritt für Schritt erarbeiten muß, lasse ich mir normalerweise gern gefallen. Dann die große Ernüchterung: Angesichts dieses zusammengeschusterten Ergebnisses hätten die acht gezeigten Damen ihre Zeit besser damit verbracht, im Pub um die Ecke einen doppelten Förstergehilfen (oder auch zwei oder drei) zu trinken, anstatt für On-Lines "Cover Girl Poker CD" zu posieren.

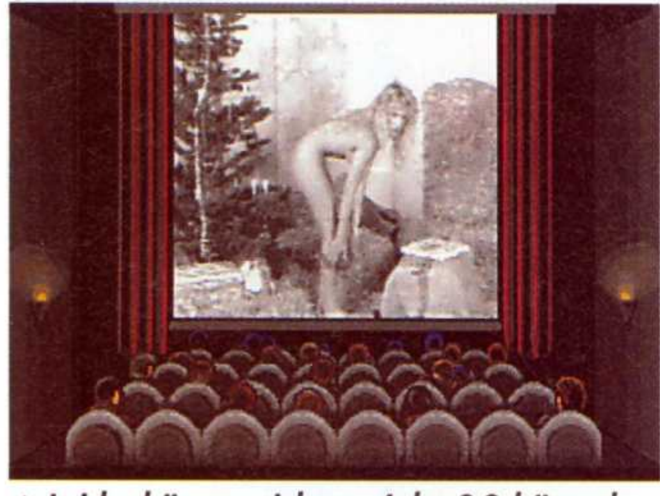
Da ist zunächst die Sprachausgabe: Welche der 8 Gegnerinnen man sich auch aussucht, man hört immer dieselbe Stimme und immer dieselben Sprüche, von denen es nur rund ein Dutzend gibt. Beim zehnten Mal "Sei großzuugig, es dient einem guten Dreck" (letzteres soll wohl 'Zweck' heißen) ist der Schreikrampf nicht mehr weit. Und auch der gutgemeinte, aber schrecklich eintönige CD-Audio-Track nagt an den Nerven.

Die bunten Digi-Standbilder sind für VGA-Verhältnisse schlichtweg erbärmlich. Eine bessere Figur machen da schon die schwarz-weißen Animations-Sequenzen, die in einer Art "Kinosaal" erscheinen. Hier spendiert man uns immerhin genügend Grautöne, so daß die Mädels wenigstens zu erkennen sind. Aber nur von 4 der 8 Gegnerinnen gibt es diese Videosequenzen. Gerade bei Maria Whittaker, meiner Favoritin, muß ich mich mit den bunten Standbildern vom Typ "grober Häkelteppich" begnügen. Tja, und die gepriesene Spielstärke entstammt dem Reich des Märchens. Alle Gegnerinnen spielen gleich (schwach). Da war das alte "Strip Poker" von Artworx, in Basic auf dem 8-Bit-Atari entwickelt, um Klassen besser! ■

sz



▲ *Der peinlichste Striptease ist hier rein geistig und betrifft die Programmierer*



▲ *Leider können sich nur 4 der 8 Schönen bewegen*

Urteil: 4 – MANGELHAFT

Computersoftware Steffen Müller,

Boelkestr. 171, 86836 Lagerlechfeld
Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77
BTX: S:M: SOFT

		Amiga	PC
1869 DV	STR	69,50	85,00
1869 (nur Amiga 1200) DV	STR	69,50	
3 D Konstruktion Kid + Video DV	ANW	79,50	
3 D Konstruktion Kid 2,0 + Video Neu DV	ANW	119,00	129,50
688 Attack Sup DA	SIM	50,00	39,50
7 Colors DA	STR	40,00	
A-Train DV	SIM	79,50	92,50
A.T.A.C. Flugsimulation DA	SIM		79,50
Abadoned Places DV	ROL	69,50	72,50
Abadoned Places 2 + T-Shirt Neu DV	ROL	69,50	
Aces of Pazifik DA	SIM		79,00
Aces of Pazifik Mission WW 2 DA	ZUS		45,00
Neue Einsätze für Aces of Pazifik			
Aces of Pazifik Mission WW 2 - 1946	ZUS		45,00
Neue Einsätze für Aces of Pazifik			
Adams Family DA	ACT	59,50	
Adventure Collection DA	ADV	77,00	
Inhalt: Spirit of Adverture+Immortal+Soul Crystall			
AH 73 M Thunderhawk DV	SIM	69,50	75,00
Air Commander 5 Flugsimulationen DA	SIM		89,50
Air Force Commander DA	STR	59,00	
Airbus 320 DA	SIM	89,50	92,00
Airbus 320 US DV	SIM	89,50	89,50
Alfred Chicken DA	ACT	53,00	
Amperstar DV	ROL	74,00	85,00
Ancient Art of War Skies DA	STR	75,00	82,00
Apydia DA	ACT	62,50	
Arabien Nights DA	ACT	59,00	
Archer Macleans Pool DA	SIM	55,00	
Assassin DA	ACT	57,00	
AVBB Harrier Assault DA	SIM	77,00	84,00
Awesome+Beast 2+Killing Game Show DA	SAM	59,50	
3 Spiele im Paket			
B-17 Flying Fortress DA	SIM	74,00	92,00
Bandit Kings of China DA	STR	59,50	
Bane of the Cosmic Force DV	ROL	69,50	69,00
Bards Thale Construktion Set DA	ROL	65,00	69,00
Bat 2 gut DV	ROL	77,00	79,50
Battle Command gut DA	SIM	45,00	
Battle Isle sehr gut DV	STR	69,50	74,00
Battle Isle + Data Disk DV	STR	79,50	87,00
Battle Isle Data Disk DV	STR	45,00	45,00
Battle Isle Data Disk 2 Neu DV	STR	45,00	45,00
Battlechess 4000 DA	SIM		67,00
Battlehawks 1942	SIM	50,00	39,50
Black Gold gut Bergbau DV	SIM	50,00	69,00
BC Kid DA	ACT	55,00	
Bils tomato Game DA	ACT	64,50	
Birts of Prey DA	SIM	74,00	87,00
Blaster DA	ACT	59,00	
Body Blues DA	ACT	57,00	59,00
Bundesliga Manager Proff. 2.0 DV	SPO	69,50	75,00
Bundesliga Manager Proff. Edition DV	SPO		89,00
Burning Steel DV	STR		79,00
Burning Steel Data Disk 1 DV	STR		39,00
Burning Steel Data Superschiffe DV	STR		39,00
Burntime DV	ROL	67,00	77,00
Campaign DV	STR	65,00	69,50
Captain Planet DA	ACT	59,50	
Carrier Strike DA	STR		85,00
Cäsar DV	STR	59,50	
Castle gut DA	STR	69,00	79,00
Castles 2 DA	STR		75,00
Castles Data Disk (Neue Missionen) DA	STR	33,00	33,00
Centerbase DV	SIM	45,00	
Championship Manager DA	SPO	62,50	
Chaos Engine DA	ACT	54,00	
Chaos Strikes Back 2 Teil Dung. Mast. DV	ROL	44,00	
Chessmaster 3000	SIM		74,00
Chessmaster 3000 für Windows DA	SIM		69,00
Chessplayer 2150 DA	SIM	39,50	
Cuck Rock 2 Neu DA	ACT	45,00	
Cuck Yeager Flight Simulator 2,0 DA	SIM	49,50	33,00
Civilization DV	STR	75,00	95,00
Coin op Hits 2 DA	SAM	67,00	
Inhalt:5 Spiele Dynasty Wars+Ninja Spirit+Hammerfist +Ghoulsn Ghost+Vigilante			
Commance gut DV	SIM		89,50
Commance Data Disk 1 DV	SIM		49,50
Complete Chess System DV	SIM		64,00
Compat Air Patrol EV	SIM	62,50	75,00
Conquestator DV	STR	69,50	75,00
Conquestator Data Disk DV	STR	39,50	49,00
Course of Enchantia DV	ROL	69,50	79,50
Covert Action DV	SIM	77,00	
Cruise for A Corpse DV	ADV	69,50	
Cover Girl Poker DA	STR		69,50
Darkseed DA	ROL	75,00	75,00
Das Schwarze Auge gut DV	ROL	77,00	85,00
Deep Care DA	ACT	55,00	
Dessert Strike Super DA	STR	59,00	
Deuteros DV	SIM	45,00	
Dogfight gut DA Neu	SIM	69,50	89,50
Dragons Lair 3 DA	ACT	69,50	77,00
Dune 2 sehr gut DV	SIM	65,00	69,50
Dune der Wüstenplanet 1 DV	STR	69,50	
Dungeon Master + Chaos Strike Back DV	ROL	65,00	
Dynablasters + 4 Player Adapter DA	STR	62,50	69,50
Elite+Megatraveller+Wing Commander DA	SAM	69,50	
Elite Plus+Megatraveller+Win Comm. DA	SAM		75,00
Elvira 2 gut DV	ROL	74,00	85,00
Entity DA	STR	62,50	
Empire Deluxe	STR		77,00
Epic - gut DA	SIM	67,00	72,50
Erben des Throns DV	STR	67,00	75,00
Espana Games 92 DA	SPO	67,00	
European Football Champ DA	SPO	57,00	
Eye of the Beholder DV	ROL	74,00	84,00
Eye of the Beholder 2 DV	ROL	79,50	85,00
Eye of the Beholder 3 NEU DV	ROL		84,00
F-117 A Nighthawk DA	SIM		97,00
F-15 Strike Eagle 2 DA	SIM	45,00	79,00
F-15 Strike Eagle 3 gut DA	SIM		79,00
F-16 Falcon 3.0 DA	SIM		85,00
F-16 Falcon 3.0 Mission Disk DA	ZUS		54,00
F-16 Falcon + Mission Disk 1 und 2 DA	SIM	65,50	
F-17 Challange DA	ACT	34,50	
F-19 Stealth Fighter DA	SIM	55,00	89,50
Fallen Empire DV	STR	79,00	84,00
Fieldes of Gelory super DV			84,00
Final Fight DA	ACT	59,00	
Fice and Ice DA	ACT	45,00	
First Year Volume 1 - 4 Spiele DA	SAM	54,50	
Flashback DV	ROL	59,00	69,00
Flight of the Intruder DA	SIM	55,00	
Flies Attack on Earth DV	SIM		79,50
Formel one Grand Prix DV	SIM	45,00	89,50
Football Manager 3 DV	SPO	69,00	79,00
Freddy Pharkas DV	ADV		67,00
Genghis Khan gut DA	STR	77,50	
Genghis Khan gut E	STR	45,00	
Goal! (Kick of 3) DA		55,00	
Gobliiins DV	ACT	62,50	65,00
Gobliiins 2 DV	ACT	69,50	75,00
Great Courts 2 DA	SPO		72,00
Gunship 2000 gut DA	SIM	69,50	85,00
Gunship 2000 Scenario Disk DA	ZUS		54,00
Hannibal DV	STR	69,50	79,50
Harpoon 1.2.1. DA	STR	70,00	85,00
Harpoon Battleset 3 oder 4 DA	STR	33,00	33,00
Harpoon Designer Serie DA	STR		49,00
Harpoon Editor DA	ZUS	47,00	49,00
Harrier Jump Jet DA	SIM		89,50
Hero Quest + Mission Disk DV	ROL	65,00	
History Line 1914 - 1918 DV	STR	79,50	82,00
Hockey Manager Neu Neu Neu DV	SPO	69,50	79,00
Hook DV	ADV	62,50	75,00
Humans gut V	ACT	67,00	
Humans 2 DA	STR	55,00	
Imperator DA	STR		69,00
Indiana Jones 3 gut DV	ADV	59,00	65,00
Indiana Jones 4 gut DA	ADV	79,50	87,00
Indiana Jones 4 Action Game DA	ACT	55,00	67,00
It Came from Dessert Data Ant Heats DA	STR	33,00	
It Came from the Dessert gut DA	STR	69,00	
Jaguar XJ 220 DA	SPO	59,50	
James Pond Unterwater Agent 2 DA	ACT	59,00	69,00
John Madden Football DA	SPO	62,50	
Jonathan gut DV	ADV	79,50	79,50
Kaiser DV	STR	92,50	89,50
KGB gut DV	ROL	45,00	69,50
Kings Quest 4	ADV	64,50	
Kings Quest 5 DV	ADV	75,00	79,00
Kings Quest 6 DV	ROL		82,50
Knights of the Sky DA	SIM	74,00	85,00
Larry 3 DV	ADV	79,50	
Larry 5 DV	ADV	75,00	79,00
L egend of Kyrandia DV	ROL	45,00	79,00
Legend of Valour DV	ROL	79,50	79,50
Legacy gut DA	ROL		87,00
Lemmings 1 + 100 Level oh no more DA	STR	65,00	84,50
Lemmings 2 Neu DA	STR	62,00	79,00
Lemmings 2 oh no more Data DA	STR	50,00	
Linecker Collection 4 Sportspiele A	SPO	65,00	
Lethal Weapon DA	ACT	69,00	69,50
Links 386 Course Banff	SPO		45,00
Links 386 Golf sehr gut DA	SPO		89,50
Links Course Hyatt D.B.C.	SPO		39,00
Lionhard - gut DA	ACT	57,00	
Loom DV	ADV	69,50	
Lord of the Rings DV	ROL	67,00	72,00
Lothar Matthäus DV	SPO	59,00	69,00
Lotus 1 + 2 + 3 im Pack DA	SPO	64,50	
Lotus 2 DA	SPO	45,00	
Lotus 3 DA	SPO	55,00	
Lure of the Tempress DV	ROL	45,00	75,00
M-1 Tank Platoon DA	SIM	55,00	83,00
Mad TV - sehr gut DV	SIM	69,50	83,00
Manchester United Europe DA	SPO	45,00	
Maniac Mansion DV	ADV	64,00	67,00
Mega Lo Mania sehr gut DV	STR	55,00	77,00
Megasports --- 30 Sportspiele DA	SPO	65,00	
Mercenary 3 DA	SIM	45,00	
Michael Jordan Flight DA	SIM		77,00
Microprose Golf DA	SPO	74,00	
Might und Magic 3 DV	ROL	72,00	79,00
Might und Magic 4 gut DV	ROL		85,00
Monkey Island 1 sehr gut DV	ADV	69,50	82,00
Monkey Island 2 sehr gut DV	ADV	79,50	85,00
Nam Vietnam DV	STR	67,00	77,00
Nick FaltoGolf DA	SPO	75,00	79,00
Nigel Mansell DA	SPO	55,00	65,00
No Greater Glory	STR		84,00
On the Read DV	SIM	59,50	69,50
On Step Beyond DA	ACT	42,50	42,50
Operation Stealth DV	ADV	45,00	
Overdrive DA	SPO	49,50	
Patrizier DV	STR	69,50	85,00
Pazifik Island gut DV	SIM	69,00	72,00
Penthouse Hot Numbers DA	STR	47,00	65,00
Perfekt General DV	STR	75,00	79,50
Perfekt General Data Disk DA	STR	45,00	47,00
PGA Golf Course Disk für Windows DA	ZUS		35,00
PGA Golf für Windows Neu DV	SPO		79,00
PGA Tour Golf + Leveldisk DA	SPO	72,50	75,00
Pinball Dreams DA	SIM	57,00	
Pinball Fantasie DA	SIM	57,00	
Piracy on the Hihg See	STR	57,00	
Pirates sehr gut DA	STR	50,00	44,50
Pitfighter DA	ACT	55,00	
Police Quest 3 DV	ROL		79,00
Pools of Darkness DV	ROL	67,00	
Popolous 1 DA	STR	34,50	
Popolous 1 Editor + 500 Welten DA	STR	42,50	
Popolous 2 + Data Disk sehr gut DA	STR	72,50	
Popolus 2 DA	STR	69,50	75,00
Powermonger DA	STR	69,50	75,00
Powermonger Data Disk 1. Weltkrieg DA	STR	39,50	
Prime Mover DA	SPO	55,00	
Prince of Persia 2 DA	ACT	o.A.	67,00
Pro Sports Challenge 4 Spiele DA	SPO	65,00	
Projekt X gut DA	ACT	45,00	
Push over DA	STR	59,00	
Quest and Clory Sammlung DA	SAM	75,00	
Quest for Clory 3 DV	ROL		75,00
Qwak DA	ACT	29,50	
Race Into Space Neu DA	SIM		85,00
Railroad Tycon DV	SIM	76,00	84,00
Rampart DA	STR	59,00	69,00
Reach for the Skies Neu DA	STR	65,00	67,00
Realms DV	STR	69,00	
Red Baron DV	SIM	75,00	79,00
Red Baron Mission Disk 1 DV	ZUS		45,00
Regent DV	STR	69,50	
Rings of Medusa + Invest + Transworld DV	STR	69,50	77,00
Ringworld	ROL		69,00
Rise of the Dragon DV	ROL	79,50	82,00
Robin Hood DV	STR	59,50	
Robocop 3 DV	ACT	59,50	
Rome AD 92 DV	STR	65,00	79,50
Sabre Team DA	ACT	67,00	
Secret Weapon Mission Do-335	ZUS		42,50
Secret Weapon Mission Heinkel-162	ZUS		42,50
Secret Weapon Mission P-38	ZUS		33,00
Secret Weapon Mission P-80	ZUS		33,00
Secret Weapon of the Luftwaffe	SIM		77,00
Shadow President	ROL		77,00
Sensible Soccer 92/93 gut DA	SPO	62,50	64,50
Shadow of the Beast 2 DA	ACT	45,00	
Shadow of the Beast 3 DA	ACT	45,00	
Shadowworld DV	ROL	67,00	82,00
Sherlock Holmes DV	ADV		85,00
Silent Service 2 DA	SIM	75,00	77,00
Silly Putty DA	ACT	55,00	
Sim Ant gut DV	SIM	82,00	87,00
Sim City + Popolous DA	STR	69,50	79,50
Sim City Architekt 1od. 2 Zukunft DA	ZUS	39,50	
Sim City Deluxe DA	SIM	77,00	77,00
Sim Earth DV	SIM	79,50	79,50
Sim Farm DA	SIM	65,00	65,00
Sink or Swim DA	ACT	39,00	
Skull und Crossbones DA	ACT	45,00	
Sleep Walker DA	ACT	59,00	69,00
Soccer Kid DA	ACT	55,00	
Soccer Mania DA	SPO	57,00	
Inhalt: Football man 2+Gazza Supersoccer+Micropr. Soccer+ Football Man, World c.			
Soccer Stars 4 Spiele DA	SPO	62,50	62,50
Inhalt: Kick off 2- Emlyn Hughes Soccer-Gazza 2-Microprose Soccer			
Space Ace 2 DA	ROL	69,50	
Space Hulk DA	ACT	65,00	75,00
Space Max + Winzer + Black Gold DV	SAM	77,00	89,50
Space Quest 3 DV	ROL	79,00	
Space Quest 5 sehr gut DV	ROL		75,00
Space Shuttle DA	SIM	45,00	45,00
Special Force gut DA	SIM	74,00	79,50
Spaceward HO DOS oder Windows DV	STR		79,50
Spirit of Adventure DV	ADV	55,00	69,50
Sports Collection 3 Spiele DV	SAM	69,50	69,50
Inhalt: Starbyte Super Soccer + Tie Break + Indianapolis 500			
Starbyte Supersoccer DV	SPO	59,50	69,00
Steel Empire DV	STR	45,00	74,00
Steigenberger Hotel Manager DV	STR	54,00	69,50
Storm Acroß Europa	STR	69,50	
Stratego DA	STR	45,00	75,00
Streetfighter 2 DA	ACT	57,00	64,00
Strike Commander Miss. 1 DA	SIM		39,50
Strike Commander gut Neu DA	SIM		85,00
Strike Commander Speech Disk DA	ZUS		35,00
Super Frog DA	ACT	59,00	
Super Sim Pack 4 Spiele DA	ACT	69,50	
Supertetris DA	STR	69,50	77,00
Syndicate super DV		79,00	79,00
Team Yankkee DV	SIM	69,00	
Tennis Cup 2 DA	SIM	69,50	69,00
Terminator 2 DA	ACT	59,50	
Their Fines Hour (B.O.B.) gut DA	SIM	69,50	69,00
Time Soldier DA	ACT	62,50	
Titus the Fox DA	ACT	57,00	69,00
Top Leage 5 Spiele DA	SAM	72,00	72,00
Tornato super DA		74,00	74,00
Transarktica DV	SIM	59,00	65,00
Tristan Pinball Digital Neu DA	SIM		79,50
Troddlers DA	STR	57,00	
Trolls DA	ACT	45,00	
Trolls nur Amiga 1200 DA	ACT	47,00	
Ultima 4	ROL	64,50	
Ultima 5 DA	ROL	45,00	
Ultima 6 DA	ROL	67,00	
Ultima 7 DV	ROL		85,00
Ultima 7 Teil 2 DA	STR		79,50
Ultima Underworld DA	ROL		75,00
Ultima Underworld 2 DA	ROL		75,00
Utopia gut DV	STR	69,50	
V-For Victory 2, 3 od. 4	STR		69,00
Veil of Darkness DV	ROL		79,00
Vikings = Kingdoms of England 2 DA	STR	62,50	79,00
Virtual Reality Vol. 1od. 2 (4 Spiele)	SAM	69,50	
War in the Gulf DV	SIM	67,00	75,00
Warlords gut	STR	63,00	69,00
Waxworks DV	ROL	69,50	69,50
Ween DV	ADV	67,00	
Whales Voyage nur für Amiga1200 DA	ROL	65,00	
Whalles Voyage DV	ROL	69,50	75,00
Wild West World DV	STR	82,00	89,00
Wing Commander DV	SIM	69,50	69,50
Wing Commander + Speech + Miss. 1+2 DA	SIM		87,00
Wing Commander 2 gut DV	SIM		87,00
Wing Commander 2 Mission 1 DA	ZUS		42,50
Wing Commander 2 Mission 2 DA	ZUS		42,50
Wing Commander Englisch E	SIM	45,00	
Wings of Death DA	ACT	58,00	
Winzer DV	SIM	49,50	69,00
Wolfschild DA	ACT	59,00	
World champ. Boxing Manager DV	SPO	50,00	
Wrestle Mania DA	ACT	59,00	69,00
Wrestle Mania 2 DA	ACT	59,00	69,00
X-Wing gut DA	SIM		89,50
X-Wing Englisch E	SIM		79,00
Xenobots DA	SIM		75,00
Yo! Joe! DV	ACT	59,00	64,00
Zack MC Kracken DV	ADV	59,00	63,00
Zool DA	ACT	45,00	69,00

Günstige Amiga Software

10 Spiele unserer Wahl gut sort.	SAM	165,00
ADV Destroyer Simulator DA	SIM	34,50
Agony DA	ACT	45,00
Alien Breed Deluxe Edition DA	ACT	29,50
Anarchy DA	ACT	30,00
Arnie	ACT	29,50
Bards Thale 3 DA	ROL	34,50
Beach Volley	SPO	24,00
Botics DA	STR	19,50
Centurion Defender of Rome DA	STR	33,00
Cloud Kingdoms DA	ACT	25,00
Colorado DA	STR	33,00
Conqueror Panzersimulation	SIM	39,50
Course of RA DA	STR	45,00
Damocles DA	SIM	39,50
Domination DA	ACT	35,00
Dragons Lair 2 DA	ACT	39,50
Dugger	ACT	19,50
Dyther 07 gut DA	ACT	29,50
East Vs. West DV	ADV	35,00
Ebonstar	ACT	19,50
Elvira Arcade Game DA	ACT	40,00
Emlyn Hughes Soccer DA	SPO	35,00
F-16 Combat Pilot DA	SIM	34,50
F-16 Combat Pilot DA	SIM	34,50
F-16 Falcon DA	SIM	39,50
F-16 Falcon Mission 1 DA	SIM	29,50
F-16 Falcon Mission 2 DA	SIM	29,50
Full Metall Planet DA	SIM	35,00
Future Wars DA	STR	33,00
Garisson DA	ROL	19,50
Garisson 2 DA	STR	24,50
Gem 'X DA	STR	27,00
Ghostbusters 2	ACT	29,50
Gremlins 2 DA	ACT	30,00
Horror Zombies DA	ACT	33,00
International Ice Hockey DA	SPO	40,00
ron Lord	STR	30,00
Joan of Arc gut DV	STR	29,50
Kenny Dalglish Soccer Match DA	SPO	20,00
Khalaan DA	STR	39,50
Kick off 2 DA	SPO	35,00
Kid Gloves DA	ACT	27,00
Klax DA	STR	35,00
Kult	ROL	34,50
Last Ninja 2 oder 3	ACT	29,50
Leander DA	ACT	45,00
Lettrix DA	STR	22,00
Line of Fire DA	ACT	39,50
Manchester United Europe DA	SPO	35,00
Moonwalker DA	ACT	39,50
Muds DV	SPO	33,50
North and South	STR	34,50
Oil Imperium DV	SIM	35,00
Olympia Collection	SPO	29,50
Onslaught	ACT	29,50
P.P. Hammer DA	ACT	29,50
Panza Kick Boxing DA	SIM	35,00
PGA Tour Golf	SPO	45,00
Pinnball Magic DA	ACT	30,00
Prince of Persia	ACT	34,50
Puzznic DA	STR	22,00
R-Type 1	ACT	29,50
R-Type 2 DA	ACT	35,00
Rainbow Island DA	ACT	29,50
Red Zone DA	SPO	45,00
Resolution 101 DA	SIM	35,00
Rick Dangerous 2 DA	ACT	29,50
Rocket Ranger	SIM	34,50
Roulette Royal DV	SIM	29,50
Rune the Gauntlet	ACT	34,50
Sarakon DA	STR	22,00
Seven Gates of Jambala	ACT	19,50
Shock Wave gut DA	ACT	45,00
Starlider 2	SIM	35,00
Steel DA	ACT	18,00
Super Monaco Grand Prix DA	SPO	30,00
Supercars 2 DA	ACT	33,00
Switchblade	ACT	33,00
Switchblade 2	ACT	39,50
Terminator 2	ACT	29,50
Tetris	STR	27,00
Tie Break DA	SPO	30,00
Tournament Golf DA	SPO	35,00
Toyota Celicia GT Rally DA	ACT	30,00
Turrican 1 DA	ACT	29,50
Turrican 2 DA	ACT	29,50
TV-Sports Football DA	SPO	39,50
Twin World DA	ACT	29,50
Warhead DA	ACT	45,00
Winter Olympiade	SPO	24,50
X-Out gut DA	ACT	29,50
Z-Out DA	ACT	29,50
Zool DA	ACT	45,00
Zork 1 oder 2 oder 3	ROL	29,50

Anwendersoftware

Pelikan Press Mal-Animation DV	ANW	139,50
Viruscope 2,0 gut DV	ANW	69,00
Viruskiller Proffesional 2,0 DV	ANW	47,00
Workbench 2,1 (4 Disketten) DA	ANW	79,00
Enthält: 3 Handbücher		
X-Copy Proff. + Hardware Neu DV	ANW	73,50

Lösungshefte

Lösung Amperstar DA	LSG	24,00
Lösung Bards Thale 3 DA	ANW	27,00
Lösung Dungeon Master DA	ANW	17,50
Lösung Elvira 1 DA	ANW	17,50
Lösung Elvira II DA	ANW	17,50
Lösung Eye of Beholder 1 DA	ANW	24,50
Lösung Eye of Beholder 2 DA	ANW	24,50
Lösung Fate Gates of Down DA	ANW	35,00
Lösung Indiana Jones 3 DA	ANW	17,50
Lösung Indiana Jones 4 DA	ANW	17,50
Lösung Kings Quest 5 DA	ANW	17,50
Lösung Larry 5 DA	ANW	17,50
Lösung Maniac Mansion DA	ANW	17,50
Lösung Lure of the Tempress DA	ANW	27,00
Lösung Might and Magic 3 DA	ANW	27,00
Lösung Monkey Island 1 DA	ANW	17,50
Lösung Monkey Island 2 DA	ANW	24,50
Lösung Police Quest 3 DA	ANW	18,00
Lösung Spirit of Adventure DA	ANW	17,50
Lösung Ultima 6 DA	ANW	17,50
Lösung Zack MC Kracken DA	ANW	17,50

Günstige PC Software + Neuheiten

Centurion Defender of Rome DA	STR	33,00
Dracula DA	ROL	77,00
Elvira Arcade Game DA	ACT	40,00
Front Page Football '93	SPO	69,50
Kasparows Gamhit DA	STR	77,00
Maniac Mansion 2 incl. Update Karte	ADV	74,00
NHL Hockey DA	SPO	77,00
North und South	STR	35,00
Oil Imperium DV	SIM	33,00
Privateer DA	SIM	84,00
Privateer Speech Pack DA	SIM	39,50
Prince of Persia 1	ROL	39,50
Seal Team gut DA	SIM	77,00
Space Quest 1, 2, 3 u. 4	ROL	89,00
X-Wing Mission Disk DA	SIM	44,50
X-Wing Up Carde DV	SIM	57,00

ZUS = Zusatz
SPO = Sport
ROL = Rollenspiele
ADV = Adventure
ANW = Anwender
LSG = Lösung
DV = Anleitung und Programme in Deutsch
STR = Strategie
SIM = Simulation
ACT = Action
HW = Hardware
SAM = Sammlung
DA = Deutsche Anleitung

VERSANDKOSTEN:

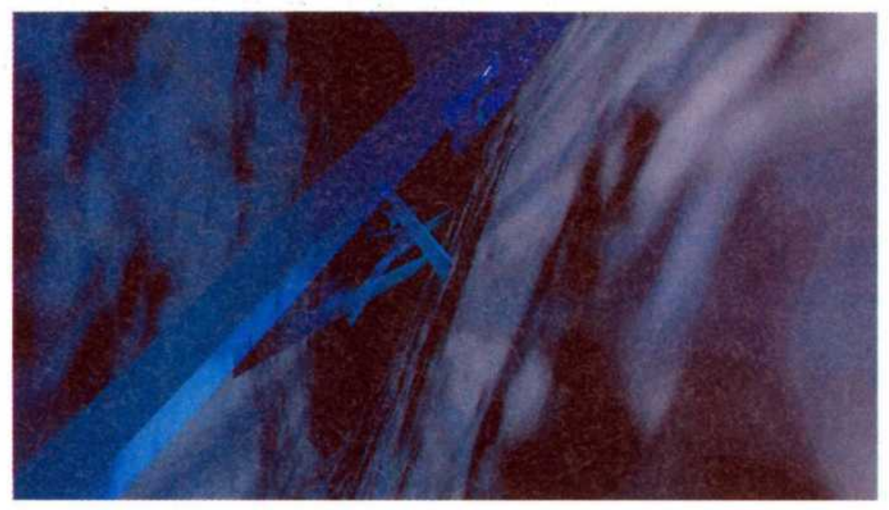
Vorkasse 5,00
Post-Nachname 9,50
Ausland Vorkasse (nur EC oder bar) 15,00

Ab 4 Spiele Versandkosten frei!!!
Bestellzeiten:
Tel.: o82 32/64 09 Montag bis Samstag 10-21 Uhr
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag versandfertig gemacht!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Bitte kostenlose Preisliste anfordern
(PC, Amiga und Atari)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM

Die Reise ins Ich


▲ Merkwürdige Gebilde

Was hat der Film "Die Reise ins Ich" mit Psygnosis' neuestem Spiel **Microcosm** zu tun? Ganz einfach – das Game ist die Umsetzung des Themas "Mensch von innen", das auch dem Kinoepos und seinen Vorgängern zugrunde liegt.

Neue Technologien erfordern neue Spiele, die die Möglichkeiten dieser Technologie auch ausreizen können. **Microcosm** wurde mit der Fractal-Engine-Technik speziell für das CD-ROM entwickelt und ist vollgepackt mit faszinierenden Animationen. Wenn Du immer schon mal wissen wolltest, wie es im menschlichen Körper aussieht, dann bist Du bei diesem interaktiven Spiel genau richtig.

Vorsicht, da ist der Blinddarm

Eine kleine Rückblende zur "phantastischen Reise": Ein bekannter Politiker erlei-det plötzlich eine Hirnblutung und fällt ins Koma. Die einzige Möglichkeit, ihn zu retten, besteht darin, ein U-Boot zu miniaturisieren und in die Blutbahn des Verletzten zu injizieren; innerhalb von 72 Stunden muß die Crew, die aus den besten Wissenschaftlern besteht, das Blutgerinnsel orten und auflösen.

Du bist der Kommandant des U-Boots, das durch die unterschiedlichsten Bereiche des Körpers taucht. Dabei erwarten Dich zahlreiche Abenteuer, die Du bestehen mußt. Du steuerst Dein Gefährt durch die pulsierenden Blutadern, in denen es Strömungen und Verwirbelungen gibt, vor denen Du Dich unbedingt in acht nehmen mußt. Mit zunehmender Geschwindigkeit steigert sich auch der Gefahrenlevel, denn berührst Du beispielsweise die Wände der Adern, wird Dir automatisch Energie abgezwackt.

Jede einzelne Sektion, die Du bewältigen mußt, hat einen ganz eigenständigen Charakter. So sind die Wände im Lungengewebe eher zart und durchscheinend wie bei einem Spinnennetz. Wenn Du Dich in diesem Bereich des Körpers bewegst, mußt Du besonders vorsichtig sein, denn überall lauern Antikörper, die Deinen Energiefluß lahmlegen können.

Der Film "Die phantastische Reise" ist ein wahrer Kinoklassiker von 1966, der vor einiger Zeit eine Neuauflage unter dem Titel "Die Reise ins Ich" erlebte. Besonders auffällig waren die Spezialeffekte dieses Films – eine technische Meisterleistung.

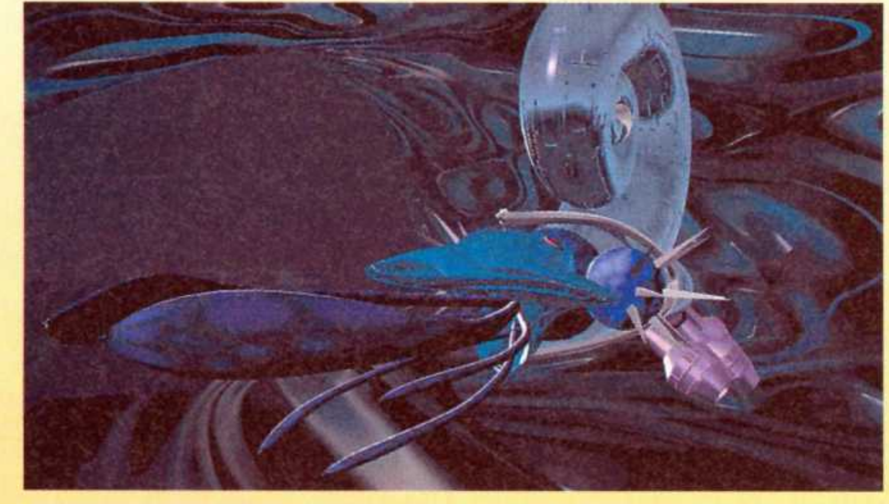
MICROCOSM
Amiga-CD32, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Im Gegensatz zum Film hast Du im Spiel die Möglichkeit, Dein Fortbewegungsmittel auszutauschen. Wenn Du Dich in den Körperknochen fortbewegst, brauchst Du ein anderes Fahrzeug als in der Blutbahn.

Deine Aufgabe ist es, Krankheitsherde aufzustöbern und für Heilung zu sorgen. Manchmal gerätst Du in arge Bedrängnis und weißt nicht mehr, wo Du Dich befindest. Hier hilft Dir ein kleines Sonargerät aus dem Schlamassel heraus.

Dein Blickfeld ist die Sicht eines Piloten, und in manchen Sektionen fühlst Du Dich fast wie auf einer Rennstrecke. Bis Du das Gehirn erreichst, wo der entscheidende Krankheitsherd sitzt, hast Du eine beschwerliche Reise vor Dir.


▲ Technisch ausgeklügelt


▲ Faszinierende Grafik

Über 500 MB an Grafik- und Sounddaten warten auf Dich – das ist schon hammerhart und verheißt eine ganze Menge Grafikpower. Intro und Abspann wurden mit Hilfe einer Silicon-Graphics-Maschine entwickelt. Besonders erwähnenswert ist der Soundtrack, der von einem der Großen im Musikgeschäft geschrieben wurde, nämlich von Rick Wakeman (Yes).

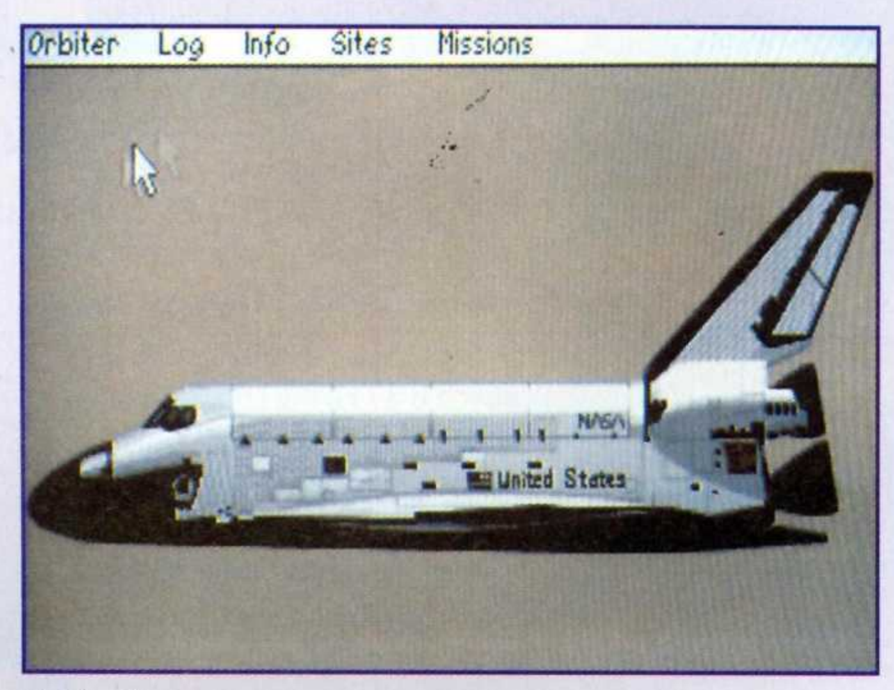
Spannung ist also angesagt: Was wird das fertige Spiel noch bringen? Ich werde auf alle Fälle demnächst darüber berichten. ■

vb

CD-ROMs bunt gemischt

Neue Bonbons und alte Kamellen

Gute Nachrichten für Besitzer eines CD-ROM-Laufwerks: Das Angebot an Programmen wird immer größer. Nicht so gut: Viele Progs werden einfach 1:1 umgesetzt. Für solche Fälle lohnt es sich einfach nicht, einen eigenständigen Test zu bringen.



▲ *Shuttle*

GROOVES IMAGE WAREHOUSE DINOSAURS

PC *(386SX, 4 MB RAM, VGA/256 Farben, Windows 3.x, Maus, unterst. SoundBlaster, AdLib)*, **ca. 100 DM,** geplant für: **Mac,** Hersteller: **Media Design Interactive,** England, Muster von: **Sony.**

Utilities und Urgetier

Ein neues Label macht mit einer Reihe von Utilities auf sich aufmerksam: Media Design Interactive, das an der Hand von Lemmings-Launcher Psygnosis die ersten Schritte ins harte Softwarebusiness wagt. Das erste Programm heißt **Grooves** und will allen Nachwuchskomponisten mit vielen schönen, originellen sowie unterschiedlich langen Effekten und Sounds unter die Arme greifen. "Image Warehouse" macht dasselbe im Grafikbereich. Beide Male können die Samples frei in eigene Programme eingebunden werden.

Eine ganz andere Richtung schlägt **Dinosaurs** ein. Hier könnt Ihr Euch über alles informieren, was diese Urviecher angeht. Sachlich und umfassend, aber trotzdem niemals langweilig, könnt Ihr mit diesem Programm Euer Wissen auf den letzten Stand bringen – wenn auch nicht so spektakulär wie in Jurassic Park...

Vorstoß ins All

Das gute alte Virgin-Programm **Shuttle** hat inzwischen auch schon mehr als ein Jahr auf dem Buckel. Inzwischen hat sich auf dem Gebiet der Simulationen eine ganze Menge getan, und da ist es schon recht spannend zu sehen, was Virgin mit seiner "Enhanced Version" aus diesem damals echt feinen Programm (Test in ASM 5/92) gemacht hat.

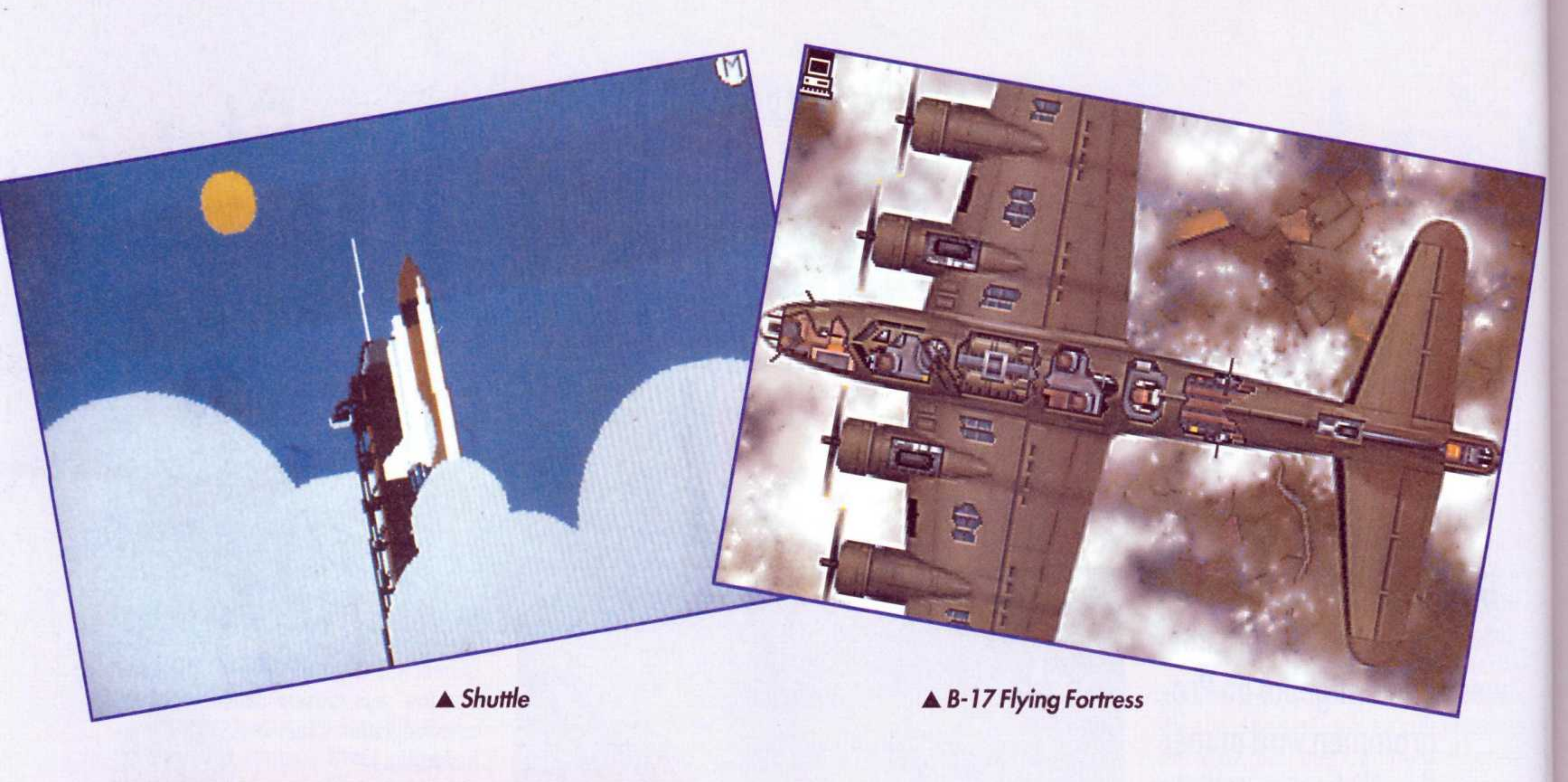
SHUTTLE

PC (286/12, Microsoft-kompatible Maus, CD-ROM mit 300 ms Zugriff, unterst. AdLib, Roland), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Um es kurz zu machen: nicht viel. Auf Anfrage gab die Presseabteilung beim englischen Medienriesen zu, daß man dort auch nicht so glücklich darüber sei und daß das Programm zwecks echter Überarbeitung möglicherweise wieder zurückgezogen werde. Bis jetzt ist in dieser Hinsicht noch nichts geschehen. Ein Probestart für das ins Deutsche übersetzte Programm ist Weltraum-Freaks deshalb vor dem Kauf dringendst anzuraten.

Bombig

Microprose kann's nicht lassen. Auch hier werden olle Kamellen wieder aufgewärmt. In puncto Gameplay und Technik hat sich nicht viel getan (auch wenn groß draufsteht "Optimized for ultimate CD-ROM excitement!"). Dennoch bekommen dier Käufer der CD-



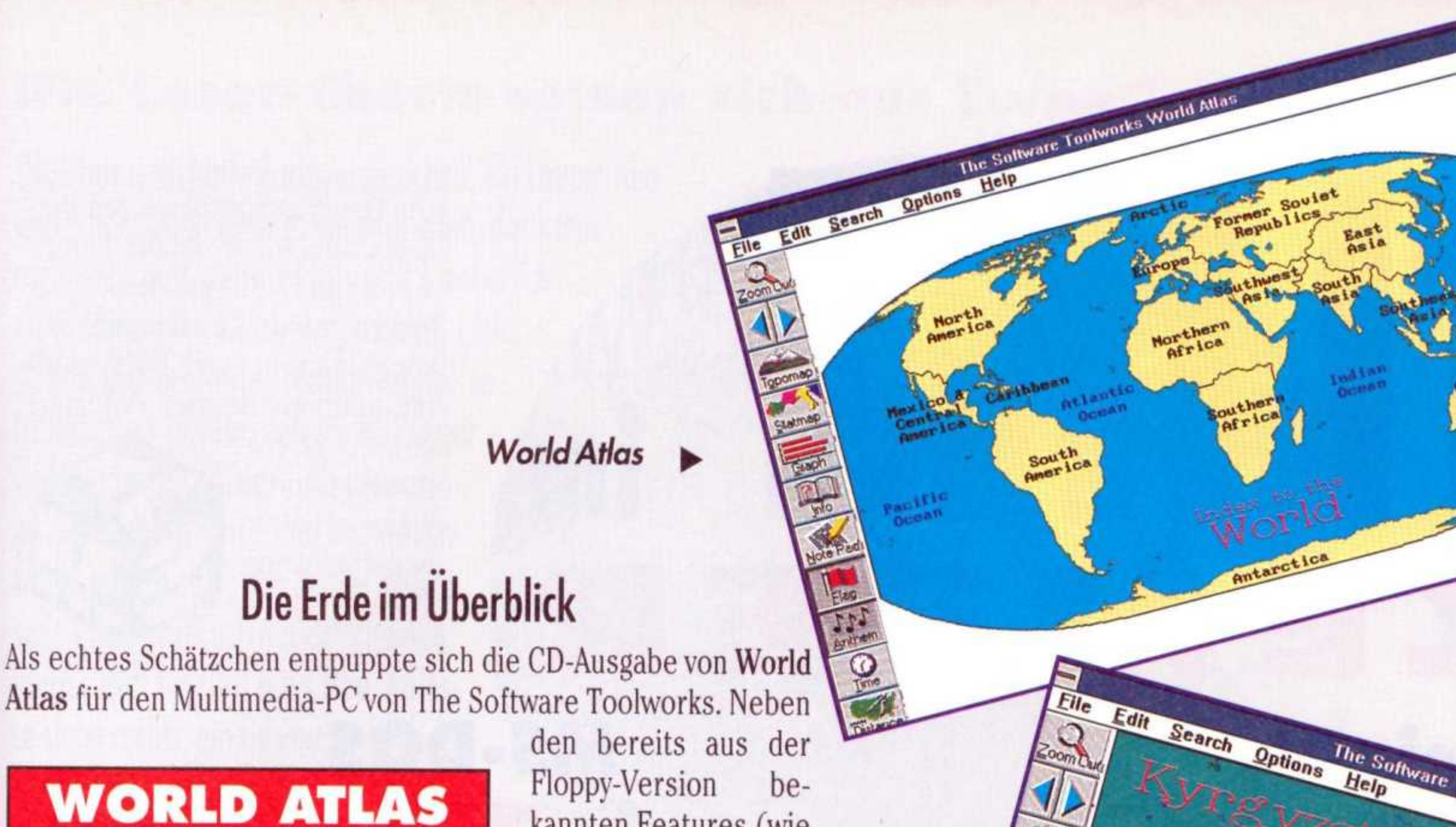
▲ *Shuttle*

▲ *B-17 Flying Fortress*

B-17 FLYING FORTRESS

PC (286/16, DOS 5.0, MSCDEX ab 2.1, unterst. VGA/MCGA, Roland, AdLib, SoundBlaster), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Version von **B-17 Flying Fortress** immerhin zusätzlich den U-Boot- Klassiker **Silent Service** mitgeliefert. Insofern wollen wir hier auch nicht drüber meckern, da zumindest der Preis bei diesem Zwei-für-Eins-Paket stimmt. Die vorliegende Version ist allerdings ein Importprogramm, und weder Handbuch noch Software sind übersetzt. Ungewöhnlich für Microprose – oder ist ihnen das Paket angesichts des Alters von Silent Service den Aufwand nicht wert?



World Atlas ▶

Die Erde im Überblick

Als echtes Schätzchen entpuppte sich die CD-Ausgabe von **World Atlas** für den Multimedia-PC von The Software Toolworks. Neben den bereits aus der Floppy-Version bekannten Features (wie detaillierten Karten, in die hineingezoomt werden kann, und den vielen implementierten Nachschlagewerken über alle Aspekte der mehr als 200 beschriebenen Länder) wurde das Programm jetzt auch noch mit vielen Video-Clips und Fotografien erweitert. Wer eine MPC-kompatible Soundkarte im Rechner hat, wird mit schicker Sprachausgabe verwöhnt. So macht Geographie echt Spaß!

WORLD ATLAS

PC *(386/25, 2 MB RAM, unterst. SVGA, Windows ab 3.1, MSCDEX ab 2.2)*, **ca. 120 DM,** Hersteller: **The Software Toolworks,** USA, Muster von: **Mindscape,** England.



▲ World Atlas



◀ ▼ Spellbound

SPELLBOUND

PC *(286/12, VGA, unterst. Maus, Joystick, SoundBlaster)*, **ca. 100 DM,** Hersteller: **Lander Software,** England, Muster von: **Hersteller.**

Buchstabensalat

Ist es ein Plattform-Game? Ist es ein Jump'n'Run? Ist es ein Geschicklichkeits-Spiel? Nein! Es ist Edutainment! Kaum zu glauben, aber wahr: Lander Software bringt seine witzigen Lernspiele jetzt auch auf CD in bester VGA-Qualität und sogar mit Sprachausgabe. Die fünf einfach zu bedienenden Games (plus etlichen Demos weiterer Programme) bringen jede Menge Motivation und Spielspaß, aber keinen Zeigefinger.

Wer übrigens lieber etwas für seine Fremdprachenkenntnisse tun will, könnte mal einen Blick auf den **Fremdsprachentrainer** von der Media Verlagsgesellschaft aus Scheidegg werfen. Vokabel pur!

Weltkrieg Nr. 1

Der Blue-Byte-Hit **Historyline 1914-1918** kommt jetzt ebenfalls auf der silbernen Scheibe daher. Geändert hat sich am eigentlichen Programm nicht viel, nur ein paar zusätzliche (und sehr hübsche) Musikstücke wurden mit auf die CD gepackt. Die Songs waren bislang nur auf der "Song Collection"-CD von Blue Byte zu hören. Das Programm reserviert sich übrigens ganz kühl mal eben 7 MB auf Eurer Festplatte, was in Anbetracht der Qualität des Programms und des Zwei-Spieler-Modus aber leicht verschmerzt werden kann. ■

ah



HYSTORYLINE 1914-1918

PC *(286/25, VGA, unterst. AdLib, SoundBlaster, Joystick, Maus)*, **ca. 90 DM,** Hersteller: **BlueByte,** 45473 Mülheim, Muster von: **Hersteller.**

HITLINE im DEZEMBER

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der September 1993.

Amiga — **MS-DOS**

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Overdrive	Team 17
2.	(1)	Syndicate	Electronic Arts
3.	NEU	Dogfight	Microprose
4.	NEU	Combat Air Control	Psygnosis
5.	NEU	Space Hulk	Electronic Arts
6.	(5)	Championship Manager	Domark
7.	(6)	Soccer Kid	Krisalis
8.	NEU	Qwak	Team 17
9.	(3)	Gunship 2000	Microprose
10.	(7)	Flashback	US Gold

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Streetfighter 2	US Gold
2.	NEU	Flightsimulator 3	Microsoft
3.	NEU	Privateer	Electronic Arts
4.	NEU	Pirates! Gold	Microprose
5.	NEU	Seal Team	Electronic Arts
6.	NEU	NHL Hockey	Electronic Arts
7.	(5)	X-Wing	LucasArts
8.	(1)	Day of the Tentacle	LucasArts
9.	NEU	Kasparov's Gambit	Electronic Arts
10.	(7)	Links Belfry	Access

Bomico-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean
2.	(1)	A-Train	Ocean
3.	(8)	Soccer Kid	Krisalis
4.	(2)	Lost Vikings	Interplay
5.	(5)	War in the Gulf	Empire
6.	(6)	Sim Life	Maxis
7.	(4)	Blastar	Core Design
8.	(7)	Campaign	Empire
9.	(9)	Sim Earth	Maxis
10.	(10)	Human Race	Mirage

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Jurassic Park	Ocean
2.	NEU	Wall Street Manager	Interplay
3.	NEU	Simon the Sorcerer	Adventure Soft
4.	(1)	Lost Vikings	Interplay
5.	(6)	War in the Gulf	Empire
6.	(2)	Freddy Pharkas	Sierra
7.	NEU	Sim Farm	Maxis
8.	NEU	Twilight 2000	Empire
9.	(7)	Space Quest 5	Sierra
10.	(9)	Sim Life	Maxis

Rushware-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Goal!	Virgin
2.	(2)	Syndicate	Electronic Arts
3.	(4)	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
4.	(3)	Dune II	Virgin
5.	NEU	Eishockey Manager	Software 2000
6.	(9)	Bane of the Cosmic Forge	Sir Tech
7.	(5)	Indiana Jones IV	LucasArts
8.	NEU	Ishar II	Silmarils
9.	(6)	Der Patrizier	Ascon
10.	NEU	Air Bucks 1.2	Impressions

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Day of the Tentacle	LucasArts
2.	(2)	X-Wing	LucasArts
3.	(5)	Comanche	Novalogic
4.	NEU	Eye of the Beholder III	SSI
5.	NEU	X-Wing Upgrade Kit	LucasArts
6.	NEU	Might & Magic V	New World
7.	NEU	Privateer	Origin
8.	(7)	Syndicate	Electronic Arts
9.	(6)	Comanche Data-Disk	Novalogic
10.	(9)	Tornado	Digital Integr.

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Oh... hm... ich hatte Euch versprochen, ein Layout neu und schön. Doch blieb es bei dem alten, das kann man unschwer seh'n. Euch wird's sicherlich nicht stören, die Reihenfolge bleibt: Links stehen die Verkäufe, rechts was Ihr so treibt. Ist es der da, den Ihr als Sieger wählt, oder der da, der Euch schon lange quält? Ist es jener, den Ihr wählen wollt, oder dieser, der in die Hitline sollt'? Ihr müßt Euch nur entscheiden, immer Heft für Heft auf's Neu. Adresse siehe rechts, ein Gewinn ist auch dabei! S' ist ein Abo, für Eure Müh' unser Lohn. S' ist der RALF, hinten heißt er SCHON, kommt aus BENSHEIM, PLZ 64625. Wollt Ihr auch eins, dann macht Euch auf die Strümpf'. Für heute und für diesmal, ist dieses Liedchen aus. Mit rapmäßigen Grüßen, bis bald. Euer Klaus. (P.S. Die Musik zu diesem Text gibt's bei mir!)

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege

"Ist es die da, die auf Turrican steht, oder der da, der in Jones Spuren geht?" Monat für Monat stellen sich unsere Phantastischen Vier just diese Frage. Sie sind es, die seit Jahren die Auswertung der Hitline vornehmen. Unser Spanien-Korrespondent Iglo Langnesias erwischte die Spielexperten auf Ibiza, während sie sich von den Strapazen des Zählens erholten.

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	Comeback!	Chaos Engine	Mindscape
3.	Comeback!	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(7) ▲	Monkey Island II	LucasArts
5.	Comeback!	Turrican II	Rainbow Arts
6.	Comeback!	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	Comeback!	Civilization	Microprose

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(3) ▲	Monkey Island II	LucasArts
3.	(6) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
4.	Comeback!	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	(4) ▼	Lionheart	Thalion
6.	Comeback!	Apidya	Kaiko
7.	(5) ▼	Comanche	Novalogic

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3) ▲	Apydia	Kaiko
3.	(2) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(6) ▲	Turrican	Rainbow Arts
5.	(7) ▲	Pinball Fantasies	21st Century
6.	Comeback!	Pinball Dreams	21st Century
7.	Comeback!	The Secret of Monkey Island	LucasArts

Kleinzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Löse übergroße Programmsammlung auf!! Biete diverse Programme für Amiga, PC, SNES, Megadrive & Gameboy an! Tel.: 05731/40419. (nur telefonisch!!)

Verk. Amiga Orig. 44 St., 21 davon ohne Hülle, für 300,- VP. Z.B. Logo, Leg. of Faerghail, Hanse, Spirit of Adventure, Dungeon Master 1+2, Thunder Blade... Tel.: 0841/59036 - 17.00

AMIGA-SUPERLIGA V1.41. Ligaverwaltung für Bundesliga. Eigene Ligen, mit Spieltagen, Kastentabellen uvm. DM 59,- (+ 4,-/10,- bei NN Versand). Gratisinfo anfordern bei: Rolf Morlock, Bahnhofstr. 42, 76751 Jockgrim, Tel.: 07271/51344, Fax: 07271/51683. **G**

AMIGA und PC-Originale: Buck Rogers, Countdown to Dd. (AM), Wizardry VI (AM) à DM 20,-, Ultima Underworld II dt. (PC), Der Patrizier dt. à DM 40,-. Tel.: 09131/56614.

Ori-Spiele. History Line, Lure .. Grand Prix, Spec. Forces Flight, Introuder, Golf, Birds Prey, Cadaver, Powermonger, Lotus 1, Immortal, Falcon, Another-W., Pirates. Tel.: 0561/ 404699.

Löse übergroße Programmsammlung auf!! Biete diverse Programme für Amiga, PC, SNES, Megadrive & Gameboy an! Tel.: 05731/40419. (nur telefonisch!!)

Patrizier (40), Graham T. Soccer Man. (40), Desert Strike (50), Eishockey M. (55), Sensible Soccer (35), G. Soccer Man. (25), Kick 0.2 W. Tactics (15). Tel.: 06643/1279 (Christian) ab 17 Uhr.

Amiga 500 Sammlungsauflösung!! Nur Originale, bis 15 DM/Disk, Wing Commander und mehr. Liste bei: D. Krah, Schulstr. 10 a, 56412 Heiligenroth.

C64

Maniac M. (30), Pirates (30), Pool of R. (30), Tie B., M.Soccer, S.Worlds, Tetris, C.Attraction, Paradroid je 25.-, T. M.Candle 30, To be on T., F. Manager 2, Sorcerer je 20,- DM. 0421/2239229.

ST

ST: Pirates, Kick Off 2 Captive, Khalaan, Pinball Magic, Pang 30 DM. Darts, Led Storm, Targhan, Disc, Logical, Simulcra, Aiar Supply, Dick Tracy, Killing Cloud, Omega, Dyter 07, Armalyte, Street Fighter, Pick'n Pile, 20 DM. PC: Reach for Skies, Flashback, Buli-prof., Space Legends, DM 65. Indy 4, Flames of Freedom DM 50. C.L. Challange, Cadaver, Imperium, Atomino, Wing Com., M.a. Magic 3, DM 35. Holger Gerckens, Schüttberg 1, 21502 Geesthacht.

PC

Verkaufe 286/16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, 5 1/2 LW, VGA-Monitor, Maus, Software und Spiele. Thomas Apel, 089/535739, Zollstr. 2 b, 80335 München. VB 1000 DM.

Verk. PC-Org. Black Gold, Champ. Manager, Eishockey Manager, North & South, Global Effekt, Railroad Tycoon, Yuppis Revenge, X-Wing uva. Preise VB. Zugreifen!!!! Tel.: 05723/76278.

Verk. / Tausche PC Originale: Twilight 2000 50 DM, Space Legends (Elite +, Megatrav., WCI) 50 DM. Suche auch UW2!!!! Tel.: 09373/7372 (Martin)

Air, Land, Sea (55), Air Sea Supremacy (50), Austerlitz 25 DM, MUDS 30,- DM, MAD TV 30,- DM, Colossus X 20 DM. 0421/2239229.

PC: D.o. Tentacle, Falcon 3.0, Tornado, Empire, Land of Lore, X-Wing, B-Steel, Harpoon, Comanche, Darkseed, Larry 1 VGA, Indy 4, M. Island 2, PQ 3, EOB 1, Civil., D.Master, Ul. 7, U.Under 2, Sim Ant., Wizz. 7, 0521/2703520

Ori-Spiele Alone i.t.Dark, Historyline, Indiana J. 4, Ultima 7, Inca. Alle mit Karton u. Handbuch. Sehr gut erhalten, 35 DM. Tel.: 0561/404699.

Verkaufe PC-Originale: Star Trek, Space Quest 5, Aces of the Pacific, je 40,- DM, Comanche mit Mission Disk 1, 60,- DM. Tel.: 08669/12421.

B.Tale Tril. (55), W.C. (45), Top Legua (50), Col. Bequest (30), Battleh. 1942 (30), Imperium (30), Cadaver (30), C.Def. of. Rome (30), Savage E. (30), C. of Camelot (30), Kult (30), Realms (30). 0421/2239229

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern.

Verkaufe org. PC-Sp: SWOTL, F15-3, X-Wing, Aces of Pac., Field of Glory, Falcon 3.0, Task Force, Burning Steel, Jordan-Basket, Str. Commander, Gr. Prix-Formula one, Harrier-Jumpjet, uva. für 40 DM. Th. Engler, 06406 Bernburg, Leopoldstr. 18, Tel.: 03471/26991.

Gelegenheit! 10 Super Spiele für PC. Comanche, XWing, SWOTL, Beholder 2, Ultima 7, Inca, Schwarzes Auge, StarTrek, Humans, Dark Seed für 280 DM, Tel.: 0421/560421. Nur Orig. mit Originalverp. und 100% ok.

Aufgepaßt! Biete die PC-Orig.: Lost Vikings: 60 DM, Pinball Dreams: 55 DM, Day o. t. Tentacle: 60 DM, Dune 2: 45 DM, Trolls: 30 DM! Alle zusammen 230 DM! Phone: 0621/478629 (Björn)!

Ringworld 3.5 PC, kompl. m. Buch engl. (Original) 75.- VB. (ASM Hit) Telefon 07181/62784

MS-DOS: Verkaufe Pinball Dreams und Eight Ball Deluxe für jeweils 45 DM!! Telefon nach 16 Uhr: 0511/561753 (auch Fax). Vor 16 Uhr ist mit einem Anrufbeantworter vorlieb zu nehmen!!

Verkaufe MS-DOS Originale: BMP Ltd. Ed. (45 DM), X-Wing (50 DM), Star Trek (40 DM), Day o. the Tentacle (65 DM), Strike Commander (65 DM), 05462/1820

PC ORIGINALE + NN. Dream Team Collec. 50.-, Gold Rush 40.-, Falcon AT 40.-, Oh no more Lemmings 50.-, Rick Dangerous 2 30 .-, Knights of the Sky 50.-, Monkey Is. 2 50.-, Police Quest 2 50.-, 02822/52415

KONSOLE

ACHTUNG! Verkaufe Spiele für SNES wie z.B. Super Soccer, Phalanx, K.O., uva. Ruft am besten gleich an: 05631/60588. Verkaufe auch Spiele für Amiga.

ACHTUNG! Verkaufe Spiele für SNES wie z.B. Super Soccer, Phalanx, K.O., uva. Ruft am besten gleich an: 05631/60588. Verkaufe auch Spiele für Amiga.

ANDERE

Lernprogramme Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) **ab 6 DM** Gratisinfo von: **I.Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709. G**

Railroad Tycoon DA, 1869 DV, Monkey Island i.T. DV, Bundesliga Manager Prof. DV, Eishockey Manager DV je 30 DM. Tel.: 02151/405836 (Anrufbeantworter)

SUCHE SOFTWARE

PC

Verk. / Tausche PC Originale: Twilight 2000 50 DM, Space Legends (Elite +, Megatrav., WCI) 50 DM. Suche auch UW2!!!! Tel.: 09373/7372 (Martin)

Suche PC-Spiele zu kaufen z.B. Comanche + Mission Disk. in deutsch. Sven Welke, Fährweg 20, 16816 Neuruppin. Tel. + BTX 03391/357750.

KONSOLE

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Neo Geo / Mega Drive / SNES / Sega Master / NES / Mega CD / Game Gear / Game Boy. Tele: 04521/71497 ab 18 Uhr.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verk. A 500, 2 Jahre alt, 1 MB, Farbmonitor 1084S, 2 Joys, Originale, Mouse + Pad, Amiga Basic 1.2, Appetizer. Jeweils mit Büchern. Alles 100% ok. VB 850 DM. Tel.: 06621/ 74900, Bad Hersfeld, ab 19 Uhr Michael.

A 2000 Tower, 6830 Turbo 32 Bit, 52 MB Festpl., Farbmon., 5 MB RAM, 2. LW, 30 Originale, 150 Disk, 14/25 Mhz, Kick 2.1/1.3, FP: 1999 DM. Tel.: 02961/ 50460. Für Selbstabholer.

ACHTUNG! Verkaufe A500, 2.3 MB, AAR Mk3, ATonce Plus (286/16), 2. LW, Monitor 1084SP1, 2 Diskboxen, über 80 Disks, ca. 15 Spiele, ca 3 J. alt, neuw., Topzust. NP ca. 3000 DM, VB 1500 DM, Tel.: 08562/1369 ab 18 h.

Verkaufe Amiga 500+, 1 MB mit Turbokarte, Action Replay MK 3, TV Modulator, Maus, 5 Spiele, Bücher, Softwarezubehör für 550,00 DM. Tel.: 07946/2083.

Amiga 500, Monitor, ca. 80 Disketten, 2. Laufwerk, 2 Joysticks. VHB 650,- DM. Tel.: 04822/4405 ab 18 Uhr.

Zu vk: A 2000 D, Kick + WB 2.0, 45 MB HD, 2 x 3,5", 5 MB RAM, Soundigitizer, Midi-Interface, Color-Videodigit. DLV Proline 1, Drucker HP 500 C, 10 Joysticks, Trackball, 2 Mäuse, 200 Disks geg. Gebot. Tel.: 09606/8232.

Amiga 500 + 60 MB HD + 2. Laufwerk + 1 MB RAM + ca. 100 Disks + Originale. Komplett mit Maus + 3 Joysticks. Außerdem X-Copy-Pro 5.93 + Hardwarezusatz. VB: 1200 DM. Tel.: 05245/5689 (Stefan)

PC

SVGA Color Monitor 19 Zoll, 1024 x 768, 6 Monate alt, Hitachi Bildröhre, FP 1000,-. Tel.: 0711/857269 ab 19.00 Uhr.

SVGA Color Monitor 19 Zoll, 1024 x 768, 6 Monate alt, Hitachi Bildröhre, FP 1000,-. Tel.: 0711/857269 ab 19.00 Uhr.

SUCHE HARDWARE

ST

Suche dringend Atari - SM - 124 - S/W Monocrome-Monitor. Bitte Angebote unter: 08752/7932.

KONSOLE

Kaufe Konsolen-Modulsammlungen auf. SNES / Mega Drive, Mega CD / Sega Master / NES / Game Gear / Game Boy / Neo Geo * Tel.: 04521/71497 ab 18 Uhr.

VERSCHIEDENES

Verkaufe 15 Sega Mega Drive + Master System Module! (60,00 DM) Suche Super Nintendo Konsole + Spiele! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431/641670! 0431/641670

Verk. ASM-Jahrgänge 89/90/91/92 und folgende, je 25,- + Porto, Wing-com., Silent S. 2, Ult. Underw. 1, Ult. Underw. 2, Civilization, Ultima 6, Falcon 3, 0421/2239229.

!!! Nebenverdienstangebot !!! Adressenschreiben von zu Hause aus. 70 - 200 DM pro Tag. Info gg. 2 DM Rückporto an: Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim!!!

Intergalaktisches GRATIS-Info über Postspiele sucht neuen Besitzer in dieser Galaxie - überreicht durch Volker Jankowski, Birkenallee 32, 76877 Offenbach ...

Geld verdienen kann so einfach sein! Tolle Geschäftsideen für jedermann. Top-Verdienst wird garantiert. Neugierig?? Gratisinfo (1,- DM Rückp.) M.K., PF 1324, 21603 Buxtehude.

TAUSCH

Tausche Bundesliga Manager Prof. + Last Ninja 3 + 10 DM gegen Eye of The Beholder 3. Tel.: 08503/8528 (Uwe Kurz 11 J.) Amiga, Deutsche Versionen.

Tausche Fields of Glory gegen Ultima Underworld I, II oder Wizardry VII. Tel.: 035322/2706 (nach Andè fragen)

TAUSCH! Habe für NES: SMB3, Zelda 2 u. 2 u.a. Habe für SNES: Castlevania 4, Zelda 3, Mechwarrior (am). Suche für NES: Probotector 1, Action Replay. Suche für SNES: Final Fight 2 u.a. Tel.: 07251/81531 ab 17.00, Daniel.

STELLENMARKT FREIE MITARBEIT

Wir suchen Programmierer (Amiga, PC, MAC), Grafiker (640 x 400 x 520 in 256 Farben), Musiker. 0541/17981, S.Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück.

Wir suchen Programmierer (Amiga, PC, MAC),,n, Grafiker (640 x 400 x 520 in 256 Farben), Musiker. 0541/17981, S.Miefert, Boelckeweg 12, 49088 Osnabrück.

KONTAKTE

Suche C64 Club Andrè Rademacher, Mathildenweg 19, 46397 Bocholt

Deutsche Elitegruppe sucht gute Coder aus der ganzen Welt. Call: 08631/12292. Sven Dedek, Grünwaldstr. 6, 84453 Mühldorf, Germany. Ya are looking for elite-gfx? Contact me, too ...!

Suche C64 Club Andrè Rademacher, Mathildenweg 19, 46397 Bocholt

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

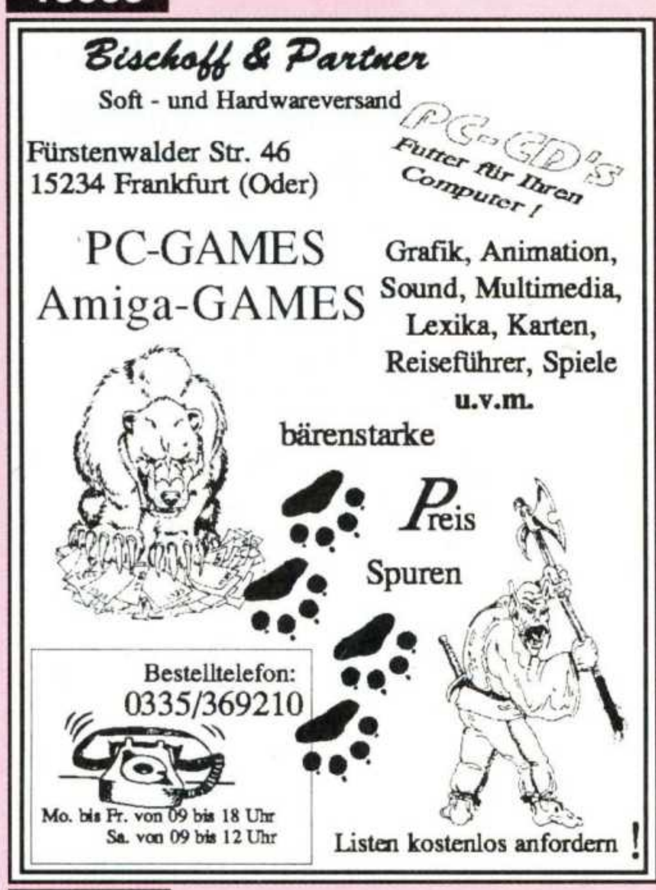
- Kleinanzeigen werden nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt und der **Auftrag unterschrieben** ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtliochen Gründen nicht veröffentlicht.
- KLeinanzeigen dürfen maximal **10 Zeilen à 32** Zeichen inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Inserentenverzeichnis

Marktplatz

10000



20000

Computersoft & Werbeagentur
Christiansen

Postfach 1315
D-24903 Flensburg
Tel & Fax 0461 / 28075

Atari PD : ST, V, J, DL, DE, TT, Cobra, 4U, konTRAST
Warum nicht im ABO !
Calamusfonts, MIDI, Profigrafiken, Erotik
und viele PD Pakete.
Katalogdiskette Kostenlos

Profigrafiken auch für MS-DOS

Versandkosten: Vorauskasse 5.- / Nachnahme 10.-



Stellen Sie sich Ihr persönliches PC-Spiele-Paket aus unseren 100 besten Sharewarespielen zusammen!

Unser Info-Paket (inkl. HD-Diskette) gibts gegen Einsendung dieser Anzeige + 3,- DM in Briefmarken bei:

D.I.V.-Service, Pf 4522, 26035 Oldenburg
Tel. 0441/92497-20 ... Fax 0441/92497-31

* Preis für 5¼-Zoll-DD-Disketten (solange Vorrat reicht)

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Titel	Preis	Titel	Preis
Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!


Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!



Marktplatz-Anzeigen sind günstiger als Sie denken! Nutzen Sie den Platz für Ihre Werbung!

40000

Der helle Wahnsinn! Sofort anrufen! Oder faxen! Oder Schreiben!
Geschäftsaufgabe!
Top-Spiele aus 1992 und 1993 zu Schleuderpreisen!
Wegen Aufgabe unseres Computerspiele-Verkauf- und Verleih kommen insgesamt
167 Amiga-Spiele
130 PC-Spiele
12 C 64-Spiele
15 Atari-Spiele
8 Game-Boy-Spiele
18 Sega-Master und Megadrive-Spiele
und 4 NES-Spiele
unter den Hammer!
Die Spiele sind teils gebraucht, teils neu, virenfrei und geprüft und werden zu absoluten
Tiefstpreisen
abgegeben!
Da hier nicht alle Spiele aufgelistet werden können, hier ein paar Beispiele:

Amiga		PC	
Sencible Soccer 92/93	39,- DM	The 7th Guest CD-ROM!	79,- DM
Eishockey Manager	39,- DM	Strike Commander	69,- DM
Flashback	49,- DM	Sherlock Holmes	59,- DM
Lionhart	29,- DM	Dune II	49,- DM
Legend of Kyrandia	29,- DM	Ringworld	49,- DM
Monkey Island 2 deutsch!	39,- DM	X-Wing	49,- DM

usw.

Preise zuzüglich DM 12,- Versandkosten per Nachnahme.
Eine vollständige Liste mit allen Spielen und allen Preisen gibts gegen Einsendung von 5,- DM bei "AH"-Promotion Ahlers, Langemeerstr. 3, 48356 Nordwalde
Telefon 02573/2632 Fax 02573/4359

JETZT NEU IN
DÜSSELDORF !!!
seit dem 06.September 1993
Kölner Straße 25
(Ecke Wehrhahn)
TEL. 0211/164 94 09

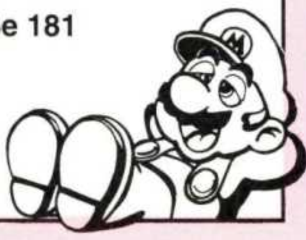
SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY • NEO GEO
AMIGA • IBM-PC



Hauptgeschäft und Versand
Rüttenscheider Straße 181

45131 Essen

☎ 0201/77 72 25



Erotik Träume 64 Best.-Nr. C02
Erleben Sie über 50 Top-Fotos made exklusiv in 1993! Sie erhalten also die neuesten Direktproduktionen. Nur für harte Männer. Bei Bestellung aller Erotiksoftware bitte Kopie des Ausweises beilegen.
Komplettpreis nur 29,- DM

Erotik Träume PLUS 64 Best.-Nr. C03
Hiermit erhalten Sie noch mehr anspruchsvolle 93'er Fotos, die wirklich ALLES bieten. Es knallt der absolute Höhepunkt in Sachen Stellungen in Ihr Haus.
Auch dieses Paket nur 39,- DM

EROTIK POWER PACK 64 Best.-Nr. C04
Eine knallharte Zusammenstellung der besten Erotik- und Pornoware der letzten Zeit. Bilder, Animationen und echte Stimmen sorgen für die richtige Stimmung: Geil+Nackt, Strandfick, Porno-Dia-Show, Girl Test, Sex-Dias, Hot Girls II, Nude Girls...usw!
Paketkomplettpreis nur 49,- DM

ACHTUNG: Komplettpreis für alle 3 Erotikpakete nur 99,- DM Sie sparen ***18,- DM***

Game-Pack 64 **Best.-Nr. C05**
Über 80 der besten C64-PD-Spiele. Plus aktuelle Neuerscheinungen. Ein kleiner Auszug: Invasion II, Boulder Dash, Goldrunner, Blip Blop, Starade, Asteroids, Space-Odyssey, Schach, Master Mind, Monopoly, Meteor Trouble, 17+4, Dame, Bundesliga, Hektik, Jumbo Jet Lander, Crazy Bomber, Star Wars, Bingo, Agent Blotto, Pro Football, Bambusters, Baseball, Bowling, Breaktout....Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit.
Jetzt nur noch 29,- DM

Special-Pack 64 **Best.-Nr. C06**
Die perfekte Zusammenstellung von den besten und neuesten Anwenderprogrammen mit Top-Qualität: Lotto, Idealgewicht, Lebenserwartung, Biorythmus, Psychater, Roulletespiel, div. Packer, Linker, Grafik & Soundprogramme, Diskprogramme und Demomaker werden Sie überzeugen.
Diese und weitere 100 Top-Programme für nur 29,- DM

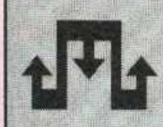
40000

Für C64 **TOP 300**
Best.-Nr. C01

Über 300 deutsche Top-Programme aus allen Bereichen

Anwenderprogramme, Spiele, Demos, Intro/Demomaker, Lernprogramme, Bilder und Musik. Hier ein kleiner Auszug: Brain Crane, Trainermaker, Biorythmus, Gun Fighter, Tron, Term 64 (Erstklassiges DFÜ-Programm), Makro-Assembler, Rastereditor, C64-Viruskiller, Superwriter+, Goldrunner, Crocked Theme (Perfekte Digi-Musik), Virus (Einmaliges Spiel mit Digi-Sounds), Time Crunch V5, Sprite-Mover, Legend Writer, *SAM (Der C64 spricht deutlich eingegebene Texte)*, Disk Creator (Directory-Editierung), Rainbow-Writer II, Protector, ZX-Spectrum-Emulator, ROM-Monitor, Intro Designer+, C64 Baseball, SoundPacker, Moviewriter II, TheProf.Soundmaker, The Entertainer *(Amiga-Vectorgrafik auf C64)*, Crazy Generator, Logoshow, Intro Coder, Sprite Artist, Error Checker und **weitere 250 Spitzenprogramme!**

Zum Superpreis von nur 59,- DM



Mallander Computersoftware
Römerstr. 29 * 46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 51 15

zzgl. Versandkosten: Vorkasse 5,- DM, Nachnahme 8,- DM

WSC - Computersysteme

PD/Shareware

5.25"	-	2.- DM
3.5"	-	3.- DM
HD - Aufschlag 1.- DM		

Wir liefern:
- Shareware
- CD - ROM
- PC - Spiele
- u.v.m.

Shareware - ABO

Jeden Monat 12 PC-Spiele incl. **Versandk.**
nur 24.95 DM (5.25") **nur 34.95 DM** (3.5")

CD - ROM

Datamedia 1993	**123.90**	Chessmaster	**94.50**
Baden Baden	**99.95**	Game Power	**89.–**
Game Archiv	**49.95**	CD 2000	**98.–**
Game Master 2	**67.90**	C.of Enchan.	**87.90**
Kings Quest V	**97.70**	Rom.Games	**9.90**

Katalogdisketten gegen 2.- DM in Briefmarken wird bei Bestellung verrechnet !!!

Wolfgang Sauer
Wernerstr. 2
46049 Oberhausen
Tel. 0208/855430
Fax 0208/855813



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

Jetzt doppelt soviel Spaß mit:

Privateer

Alles was Sie unbedingt brauchen für maximale Spielfreude!

Über 70 "Schlüssel" zu PRIVATEER:
- Ausklappbare Sternenkarte mit allen Systemen und NAV. Punkten!
- Auf Disk: Probiermodul - Trainingskurs!
- Testen Sie alle Schiffe! Systemmodul:
- Per Knopfdruck in jedes System (Klasse).
- Auf Tape: 50 Tips in Storyform!
- Geheimumschläge mit Notfallinformation!
- PLUS: Starthilfen, PLUS: Strategien,
- QUICKSTART - Tricks - Translator u.v.m.



Heute noch bestellen:

Goodsoft
Postfach 230 125
44638 Herne

(02325) 53184

24 Std. Service!

Händler erwünscht!

50000

PUBLIC DOMAIN * CENTER

Postfach 3142
58218 Schwerte

nur **1,10** DM (5.25")
nur **1,50** DM (3.5")

Gratisinfo für
- ☐ AMIGA
- ☐ ATARI
- ☐ MS-DOS

Die Anzeigenabteilung

erreichen Sie unter folgenden Telefonnummern:

Mediaberatung:
Gerlinde Rachow 0 56 51/97 96-14

Anzeigenverwaltung:
Sibylle Schwanz 0 56 51/97 96-16

Mediaberatung:
Anja Seiler 0 56 51/97 96-15

Telefax: 0 56 51/97 96-44

70000

DEZEMBER 12

mIcro Robert

the entertainment company

Atari ST/STE



Restposten. Die Aktion läuft noch! Jeder Titel für ST/STE nur 15,– DM.

IBM PC

Betrayal At Krondor	100,–	Prehistorik 2	80,–
Maniac Mansion II	95,–	Syndicate	100,–
Might and Magic 5	115,–	The Lost Vikings	80,–

Apple Mac

Eight Ball Deluxe	95,–	Might and Magic 3	100,–
Lemmings	100,–	Monkey Island 2	105,–

Hardware

Logimouse Pilot	69,–	Sega Mega CD II	599,–
Sega Mega Drive II	199,–	SONY 2HD, 10 St.	22,–
RGB Kabel	19,–	SONY 2HD, 100 St.	195,–

Atari Lynx

49.- DM NEU

Lynx II	199,–
Lynx Pouch	29,–
Comlynx Kabel	19,–
Cleaning Kit	49,–

Lynx Module ab 49,– DM.

Atari Falcon

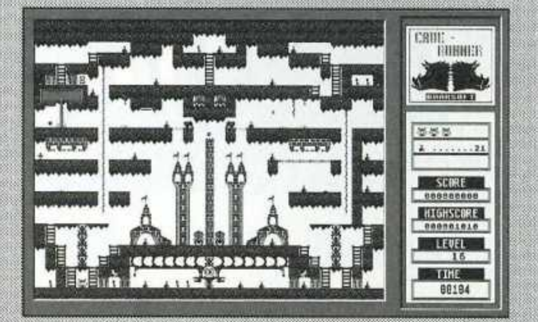
Falcon030 4/84	2.290,–	FPU 68881 16 MHz	90,–
Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster	2.390,–	15" MultiScan	890,–
Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster, Transarctica und Ishar	2.490,–	Joystickadapter	19,–
Adapterstecker RGB	25,–	Screenblaster	149,–
		SCSI II Kabel	79,–
		Ishar	89,–
		Transarctica	89,–

Hotline: +49(0)726364552 Werktags 18.[00] bis 20.[00] Uhr zum Nachttarif.

mIcro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226

ATARI ST

CAVE RUNNER II



Ein kniffliges und actionreiches Geschicklichkeitsspiel. Helfen Sie dem armen Joe alle Level zu meistern und allen Gefahren aus dem Weg zu gehen. Erstklassige Grafik und 150 perfekt ausgeklügelte Level machen das Spiel zum reinsten Vergnügen.

29,00 DM

Hardware: Alle ATARI ST(E)s + s/w Monitor

Versandkosten
Vorkasse 5,00 DM * Nachnahme 8,00 DM
Ausland nur Vorkasse +15,00 DM

Computer-Service Eberle
Hagsfelder Allee 5d
76131 Karlsruhe

80000

zHO Versand GBR

Rotkreuzstr. 5 * 85354 Freising
Inh: A. zur Hörst * N. Ochsenkühn

Musik:

Kuschelrock 1-7 (7 Doppel-CD's)		309,99 DM
4 non Blondes "What's Up?"	M-CD	12,99 DM

Computerzubehör:

Mouse-Pad	7,95 DM
Maus-Haus	9,95 DM
Printer-Cleaner	9,95 DM
Fax-Cleaner	14,95 DM

*** NEU *** BÜCHER *** NEU ***

STAR TREK I-VI kompl.als Taschenb.	68,00 DM
Das STAR TREK Universum Taschenb.	19,80 DM
Stephen King: STARK Taschenbuch	15,00 DM
KING: In einer kleinen Stadt Taschenb.	16,80 DM

Versandkosten:
Nachnahme 8,00 DM (zzgl. Nachnahmegeb.)

Telefonische HOTLINE:
Mo.-Fr. (08161) 68 13 2 von 19.30 Uhr - 21.00 Uhr
Bestellen per Fax:
(08161) 67 56 1
Weitere Artikel auf Anfrage!!!

8000

PD & Shareware
ab DM 1,90

Katalog-Diskette gratis O 5,25" O 3,5"

Spiele-Paket 1 mit > 12 MB
mit 17 aktuellen Adventure-Hits
Spiele-Paket 2 mit > 12 MB
mit 28 Space- und Strategie-Hits
Erotik-Paket mit > 11 MB
mit bezaubernden GIF-Bildern
(Altersnachweis unbedingt erforderlich)
Jedes HD-Paket nur schlappe DM 39,--

VISUAL HOT GIRLS nur *DM 69,--*
Die Erotik-CD-ROM der 1000 Sünden und vielen tollen Frauen!

Alle Preise bei Vorauszahlung und incl. Versandkosten !!
(ansonsten per Nachnahme + DM 5,--)

Computer & Anwendungen
Christian Stark
Postfach 1522
89530 Giengen



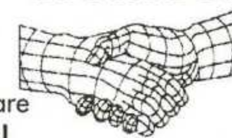


★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CDTV - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM und Super Nintendo.

LEERDISKETTEN
KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN
für
PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!

Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

Alles schon mal dagewesen...



36% Nachlass
auf die unverb. Preisemf. d. Herstellers bei (fast) allen PC, CD-ROM und AMIGA Spielen,

ausgenommen davon sind Low-Budget-Spiele.

So wird gerechnet: Euer Spiel soll im Handel z.B. 89,95 DM kosten, dann müßt Ihr diesen nur mit 0,64 multiplizieren, z.B. empf. VK-Preis 89,95 DM x 0,64 =

unser Preis für euch 57,56 DM

Sucht aus diesem oder einem anderen Heft (Testberichte!!) euer(e) Spiel(e) aus, und bestellt am besten sofort. Kostenlose Preisliste geg. 1,-DM Rückporto (System ang.)

Softwareversand Jürgen Wimmer
● Inastraße 32 ● D-95180 Berg/Ofr. ●
Persönliches Bestelltelefon 09293/8165
von Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa 9-12 u. 14-17 Uhr

Versandk.: Vork.7,-DM/ NN 10,-DM + Zahlk.gebühr
Ausland nur gegen Vorkasse und 15,- DM Versandk.
Abholungen sind nur nach Absprache möglich!
Bei Überweisung oder V-Scheck: Lieferung erst nach Gutschrift. Bitte kein Geld im Brief senden!
Bankverbindung: Raiffeisenbank Berg eG,
BLZ 770 698 36, Kto. 118 338
Änderung und Irrtum (z.B. Druckfehler) vorbehalten
Wir liefern zu unseren Allgemeinen Geschäftsbedingungen

MEHR. SOLLTEN EURE SPIELE NICHT KOSTEN!

Icehouse - Computer - Systeme

GAMBLER JUNIOR DM 2199,-
486 SX 25 MHZ - 4 MB RAM - 80 MB HD - 3,5" LW - SOUNDBLASTER + 2 BOXEN - VGA 1024 * 768 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II) 5 SPIELE - DOS 6.0 - MOUSE - JOYSTICK

GAMBLER DM 2499,-
WIE GAMBLER JUNIOR JEDOCH MIT 120 MB HD + WINDOWS 3.1

LAS VEGAS DM 2899,-
486 DLC 40 MHZ - 4 MB RAM - 120 MB HD - 3,5" LW - WINDOWS 3.1 1 MB CIRRUS VGA 1280 * 1024 - 14" SUPER-VGA-MONITOR (MPR II) SOUNDBLASTER + 2 BOXEN - 5 SPIELE - MOUSE - JOYSTICK - DOS 6.0
80 MHZ a. Anfrage

SYMPHONY DM 3099,-
486 DX 33 MHZ (VESA-LOCAL-BUS) 4 MB RAM - 170 MB HD - 3,5" LW LOCAL-BUS-GRAFIKKARTE - 14" S-VGA-MONITOR MPR II - DOS 6.0 WINDOWS 3.1 - SOUNDBLASTER + 2 BOXEN - 5 SPIELE MOUSE - JOYSTICK

CHRISTMAS EDITION DM 2999,-
486/33 MHZ 128 KB - CD-ROM - 4 MB RAM - 250 MB HD - 3,5" LW 1 MB CIRRUS VGA KARTE - 14" S-VGA-MONITOR MPR II DOS 5.0 - WINDOWS 3.1 - 5 SPIELE SOUNDBLASTER + 2 BOXEN - MOUSE - JOYSTICK

AUFPREIS FÜR CD-ROM VERSION BEI JEDEM SYSTEM DM 375,-
SYSTEME SIND AUCH OHNE MONITOR ERHÄLTLICH - DM 449,-

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten

TEL: 0911 - 50 54 63

Computerspiele ◦ Telespiele
Handhelds ◦ Zubehör ◦ Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 ◦ 91126
Schwabach
Tel.: 0911/640241 ◦ Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

Österreich



SF-Spiel
TEKNOCIDE
Ein schnell zu spielendes Postspiel, bestens geeignet für Einsteiger, aber auch "Alte Hasen" werden ihre Freude daran haben.
TEKNOCIDE, das Regelwerk ist kostenlos!
Bestellungen und Infos:
SSV Klapf-Bachler, A-8021 Graz, Postfach 1205, ÖSTERREICH
☎ A-(0)316/919327, FAX: A-(0)316/919327
BBS: A-(0)316/9193274

Drückende Schwüle in der Tennishalle. Kurz vor Beginn des alles entscheidenden Matches gehen die beiden Endkampfkandidaten nervös auf und ab. Die Spannung nähert sich dem Höhepunkt: Wer wird wohl das Endspiel gewinnen?



Verbissen wird um jeden Ball gefightet

▲ Alle Teilnehmer auf einen Blick



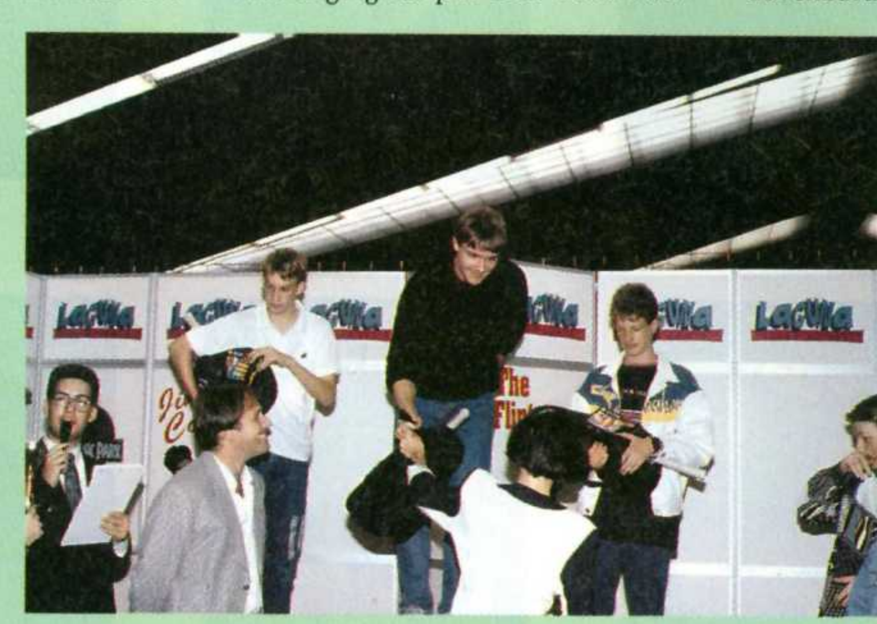
Spiel, Satz und Sieg

Ein Spektakel ganz besonderer Art wartete am Wochenende des 11./12. September in der Mainmetropole Frankfurt auf Frank Glaser, Dirk Hanrath, Steffen Hartmann, Oliver Himmen, Carsten Kafke, Wolfgang Schmid, Rolf Steinbach und Jörg Zimmermann – allesamt Top-SNES-Spieler: Sie hatten sich für das deutsche Finale des groß angelegten Jimmy-Connors-Wettbewerbs qualifiziert.

Der Qualifizierungsmodus war ganz einfach: Jimmy Connors Pro Tennis ins SNES reinpacken, auf Turniermodus stellen und das Tourjahr als Jimmy Connors durchspielen. Nach Abschluß des Jahres sollte der Punktestand vom Bildschirm abfotografiert und Richtung Laguna geschickt werden. Von dort wurden dann die Gewinner ausgewählt und zum Finale in Frankfurt eingeladen. Damit nicht genug: der Sieger von Frankfurt durfte anschließend die Reise nach Los Angeles antreten und sich dort gegen die internationale Konkurrenz beweisen.

Das Wochenende der deutschen Ausscheidung begann sehr vielversprechend. Im Astron-Hotel waren die Zimmer reserviert, und zur Einstimmung fanden sich gleich einige Spieler, um die ersten Trainings-Matches zu starten. Die Fachjournalisten schauten interessiert zu und schlossen die ersten Wetten auf den möglichen Sieger ab.

Zum Abendessen tischte der Küchenchef des Hotels ein wahrhaft meisterliches Menü auf: Passend zum Anlaß gab es Netzbälle von der Melone, ein Sportlersteak /nein, nicht vom echten Sportler) stärkte die Kräfte, und als krönender Abschluß wurden eisgekühlte Tennisschläger auf drei verschiedenen Courts serviert. Nach dem Abendessen ging es per Bus nach Rüsselsheim, wo eigens eine Kleinbühne gemietet war. Dort sorgten ein Illusionist und eine Kabarett-Truppe für einen stimmungsvollen Ausklang des Tages.



▲ Isabell überreicht die Trophäen

Der nächste Morgen: der Tag der Entscheidung! Gestärkt mit einem kernigen Frühstück, ging es wieder gen Rüsselsheim, aber diesmal, um in passender Umgebung das Finale durchzuführen. Eine Tennishalle bot genau das richtige Ambiente für den Wettkampf. Schließlich fiel der Startschuß: Im K.O.-System wurden die Matches durchgeführt. Ging es in der Vorrunde bis zum Halbfinale nur um zwei Gewinnsätze, mußten die Endkampfteilnehmer jeweils drei Gewinnsätze auf dem SNES spielen.

▲ Geschafft: die Sekunde des Siegs

Die Vorrunde gestaltete sich relativ ausgeglichen. Das Halbfinale hingegen war eine recht einseitige Angelegenheit: Sowohl Frank Glaser, der gegen Oliver Himmen spielte, als auch Carsten Kafke, der sich gegen Dirk Hanrath durchsetzte, gewannen ihre Matches jeweils 6:0, 6:0. Das Finale versprach also Hochspannung.

Kurz nach 15 Uhr war es endlich soweit. Ein letzter Blick, und das Finale begann. Frank und Carsten legten sich mächtig ins Zeug und gestalten den Wettkampf abwechslungsreich. und die knisternde Spannung war förmlich zu spüren. Doch letztendlich setzte sich die clevere Abgeklärtheit von Frank durch, und er beendete das Match als Winner. Bei der Siegerehrung konnte er den begehrten Pokal und den noch begehrteren Reisegutschein nach Los Angeles aus den Händen von Isabell Le Hénaff entgegennehmen.

Kurz vor Redaktionsschluß traf auch noch das Ergebnis des internationalen Finales ein: Sieger wurde der französiche Meister Pasquale aus Frankreich, der aus den Händen von Jimmy Connors höchstpersönlich einen handsignierten Tennisschläger entgegennehmen konnte. Frank Glaser schlug sich recht tapfer und belegte den dritten Rang. ■

vb

Setz auf d

Wir machen Eure verrücktesten Träume wahr...

– Ihr werdet schon sehen!

100 Ausgaben ASM – das ist eine ganze Menge. Wenn man die vielen Hefte so nebeneinander vor sich legt, merkt man: Der Spielemarkt ist durch ein paar aufregende und wechselhafte Jahre gegangen, seit es die ASM gibt. Und die Titelseiten unserer Hefte haben neben vielem anderen auch Züge der jeweiligen Zeit widergespiegelt. Da finden sich vergängliche Spiele-Motive neben echten Kunstwerken von geheimnisvoller Tiefe. Ulkige Figuren tummeln sich direkt neben beängstigenden Horror-Szenarien. Welches dieser vielen Titelbilder ist eigentlich das beste gewesen? Entscheidet Ihr doch selbst! Und für etliche von Euch, die beim Auswählen die beste "Nase" haben, wird dann ein echter Fantasy-Traum wahr...









































en Sieger!



So geht's:

Unten haben wir 20 der schönsten ASM-Titelbilder aus den letzten 8 Jahren abgebildet und mit 1 bis 20 durchnumeriert. Entscheidet Euch für Euren Favoriten, schreibt die Zahl auf eine Postkarte und schickt diese mit 80 Pfennig frankiert **bis zum 26. November** (es gilt das Datum des Poststempels) an folgende Adresse:

ASM-Redaktion
Setz auf den Sieger
Postfach 1870
37258 Eschwege

Vergeßt nicht, Eure Adresse sowie eine Telefonnummer mit anzugeben, unter der man Euch (oder notfalls auch einen Freund/Verwandten) schnell erreichen kann.
Aus Euren Einsendungen ermitteln wir das Sieger-Titelbild. Für diejenigen, die auf diesen Sieger gesetzt haben, wird's dann ernst: Wir ziehen aus ihnen 20 Leute. Und für die geht's zwischen Weihnachten und Neujahr richtig los!

Auf ins Abenteuer!

Was, es gibt weder Orks noch Zwerge? In alten Burgen hausen keine Ungeheuer? Zaubersprüche bewirken nichts? Ha! Ihr werdet schon sehen!. Die 20 ausgelosten Helden unter Euch werden mitten in ein waschechtes Fantasy-Abenteuer hineingeschickt, das die *Drachenschmiede* zusammen mit der ASM-Redaktion veranstaltet. Vom 27. 12. 93 bis zum 1. 1. 94 werden auf der Burg Bilstein Eure verrücktesten Träume wahr.
Die Helden reisen auf unsere Kosten zur Burg. Dort erfahren sie dann, was in ihnen steckt. Ein Magier? Eine Kriegerin? Ein Zwerg? Ein Elfenfürst? Stilecht eingekleidet, erleben sie sechs Tage lang Dinge, die ihnen die Haare zu Berge stehen lassen.
Alles, was zu einem echten Abenteuerschauplatz gehört, ist inbegriffen – auch Bankett und Spielleute auf der Burg. Nachtquartier und Speisung (welcher stillose Heini hat da "Übernachtung und Verpflegung" gesagt?) sind natürlich mit drin. Am Schluß dürfen die Helden (sofern sie die Sache überlebt haben...) ihre Gewandung mitnehmen, bekommen noch ein Erinnerungs-T-Shirt mit auf den Weg und gehen um eine phantastische Erfahrung reicher ins neue Jahr.

Natürlich werden wir von der ASM Euch haarklein über die Sache berichten. Aber jetzt ist erst mal Mut angesagt. Habt Ihr Euer Siegerbild schon gefunden? Dann ab auf die Postkarte mit der Nummer!

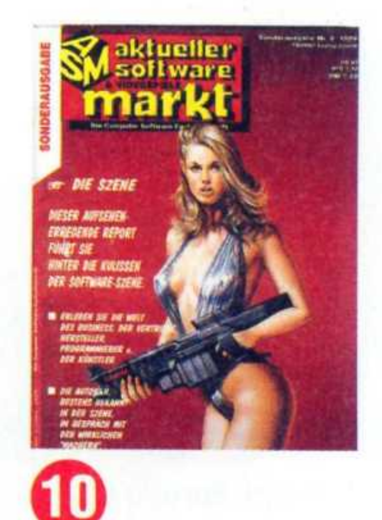

6




7


8

9


10


16




17






18




19




20

Frischer Wind aus Nord und Ost

Zu Besuch bei Kompart

kompart UK Ltd

Neue Softwarefirmen gibt's wie Sand am Meer. Viele stellen sich vor, verkünden große Pläne und verschwinden dann sang- und klanglos in der Versenkung, ohne daß jemals ein Programm die Spielerherzen erfreut hätte. Nur wer wirklich innovative Ideen hat (und einen langen finanziellen Atem), schafft den Durchbruch. Ein Newcomer aus England namens Kompart macht jetzt auf sich aufmerksam: Wird diese Firma es schaffen? Und wer steckt hinter dem farblosen Namen?

Kompart ist der Zusammenschluß einer Vertriebsfirma und des Software-Herstellers "Black Legend". Alles Leute, von denen bisher im Softwarebusiness wenig zu hören war. Und auch die Entwickler-Teams, die für Black Legend arbeiten, sind hier bei uns ziemlich unbekannt. Das darf nicht weiter verwundern, denn diese Teams sind nicht etwa in England, Deutschland, Frankreich oder Amerika beheimatet – sie kommen aus Ungarn, Rußland, Schweden und Finnland. Software-Exoten sozusagen. ASM hatte Gelegenheit zu einem Interview mit Richard Holmes, dem Pressesprecher des neuen Softwarehauses. Und was liegt da näher als die Frage: "Warum ausgerechnet Programmierer aus diesen 'Entwicklungs'-Ländern?" Die Antwort war ebenso einfach wie einleuchtend: "Die Jungs sind noch enthusiastisch – und nicht so teuer." Ein Argument, das zieht, und ein ehrliches.

Aber: "Wenn man an die Ostblockländer denkt, assoziiert man das Leben dort kaum mit Computern und Informatik. Wie kommen die Leute da zu solchen Jobs, schließlich sind die Voraussetzungen doch völlig anders als zum Beispiel in Skandinavien?" Das, gab Richard zu, sei allerdings völlig korrekt. Der Werdegang der Programmierer in den verschiedenen Ländern sei tatsächlich sehr unterschiedlich.

Richard: "Die Jungs in Ungarn und Rumänien zum Beispiel, die sind mit dem C64 groß geworden, haben Demos gemacht und so was, und sehen jetzt die Möglichkeit, das Gelernte gewinnbringend umzusetzen. Man muß sie nur in die richtigen Bahnen lenken. In Skandinavien ist es ähnlich, da haben die Leute das Programmieren auf PC und Amiga so ganz nebenbei und zum Spaß gemacht und wollen ihr Hobby jetzt zum Beruf ummünzen. Hier sind zwar die Ideen da (die Leute kennen den Markt und wissen, was ankommt), nur bei der Umsetzung gibt es oftmals Probleme.

In Rußland läuft das völlig anders ab. Da lernen die Jungs, die sich für Computer interessieren, an der Uni erst einmal fünf Jahre das Programmieren, natürlich völlig auf der "seriösen" Seite. Die sehen während der Ausbildung noch nicht mal das Anschlußkabel eines Computers. Hinterher wissen sie aber alles, was man zu effektivem Programmieren braucht. Denen fehlt nur noch die zündende Idee – und schon ist ein tolles Programm in der Mache.

Bei uns bekommen alle diese unterschiedlichen Leute die Möglichkeit, ihr Können effektiv einzusetzen. Wir koordinieren, geben Impulse und kümmern uns um die kaufmännische Seite. Das ist unser ganzes Rezept, und wir sind sicher, daß die Rechnung aufgeht."

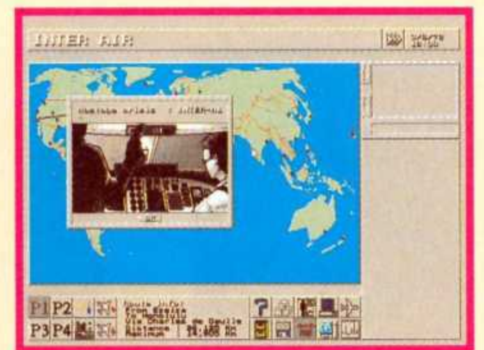
Das klingt alles recht plausibel, trotzdem bleibt abzuwarten, ob das, was Kompart da im stillen Stübchen ausgebrütet hat, auch tatsächlich in der Realität Bestand hat. Ein Faktor spricht auf jeden Fall für die Firma von der Insel: Alle Programme sollen gleichzeitig mit der englischen Release auch in einer deutschen Version erscheinen – Handbuch und Screen-Texte, versteht sich.



▲ *Airlines: Gleich wird's eng...*



▲ *Airlines: wie beim Flugzeugquartett*



▲ *Airlines: zwangsweise Umleitung nach Eschwege*



▲ *Survival: Europa nach dem Krieg*



▲ *Survival: mächtig große Schneeflocken*

Demnächst in diesem Theater

Sieben Programme sollen noch bis Weihnachten das Licht der Software-Läden erblicken. Ihr sagt, das sei eine ganze Menge? Klar, aber die Typen von Kompart arbeiten ja schließlich nicht erst seit einer Woche an ihrem Vorhaben.

Die Produkte sind so unterschiedlich wie ihre Programmierer. Toptitel dürfte eine schicke Parodie von "I/O Product" aus Ungarn werden, die für PC, Amiga und A1200/A4000 geplant ist: **Fatman – The Caped Consumer.**

Höre ich da, Dicke seien doof? Daß ich nicht lache! In Fatman hat ein dünner, dusseliger Professor ein Mittel erfunden, um alle dicken Leute zu eliminieren. Die Familie von Trickfilmstar Fatman, dem fliegen-

ACHTUNG! ACHTUNG!

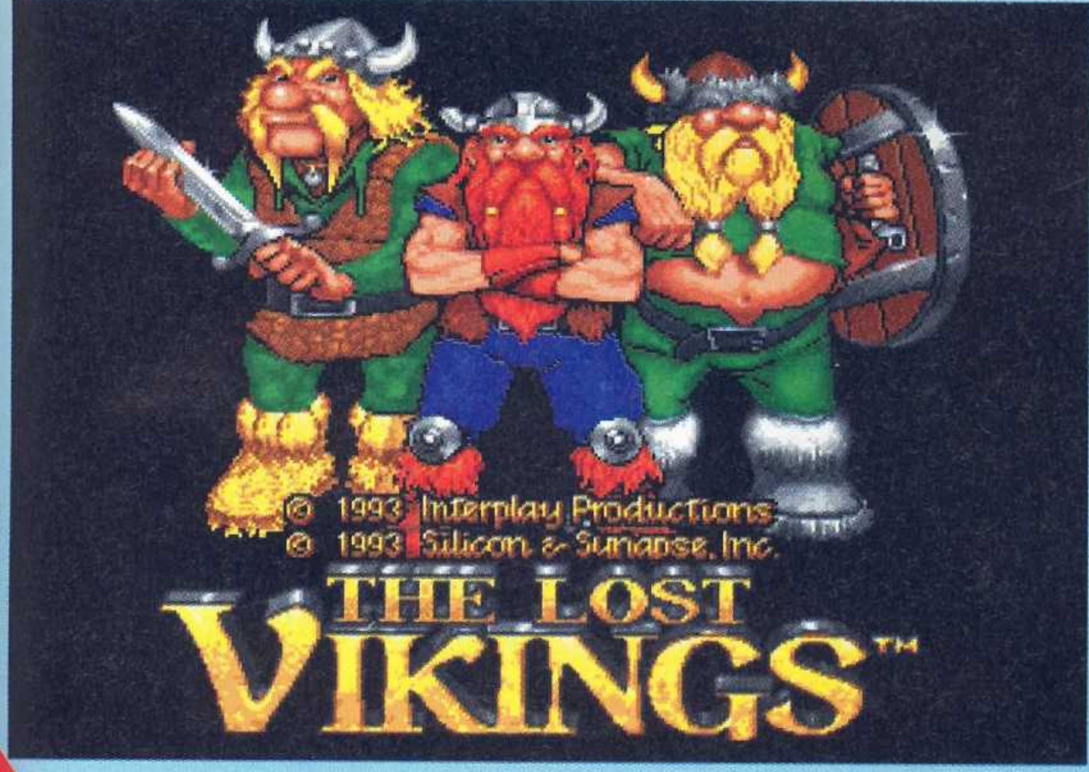
Mach Deinem besten Freund
eine Freude!

Entweder...



ASM-
Jahresabo

79,20 DM



Der Original-Spielehit

Lost Vikings
89,– DM

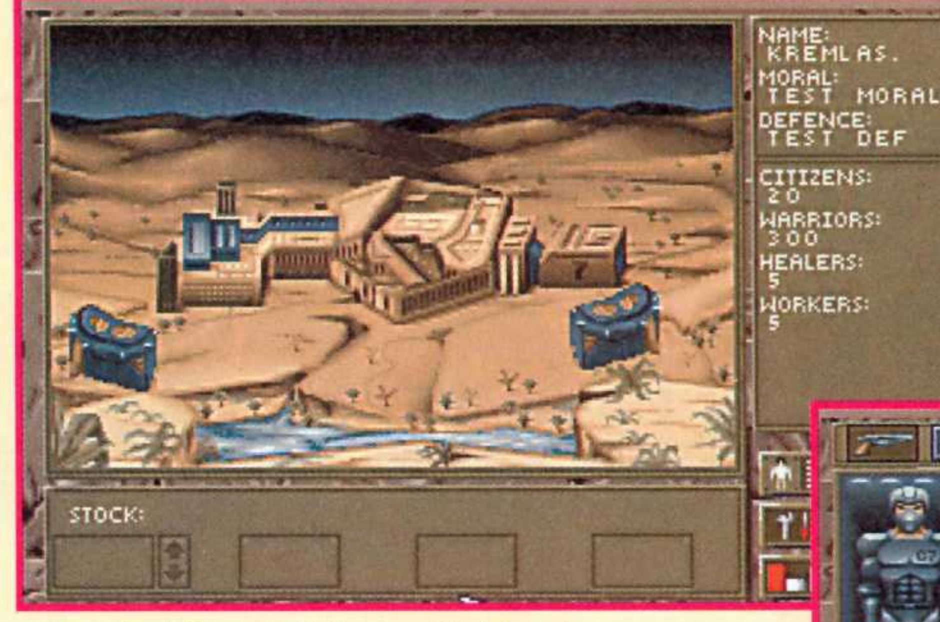


ACHTUNG! ACHTUNG!

den Konsumenten, ist sein erstes Opfer. Klar, daß der diese Untat nicht auf sich sitzen läßt, sondern plattformmäßig gegen den Professor anrülpst, bauchdrückt und sich durch 16 verschiedene Levels frißt. Die Idee ist witzig, das Demo auch, und wenn das Endprodukt genauso gut ist, werden wir alle eine Menge Spaß haben. Ein Hoch auf die Dicken!

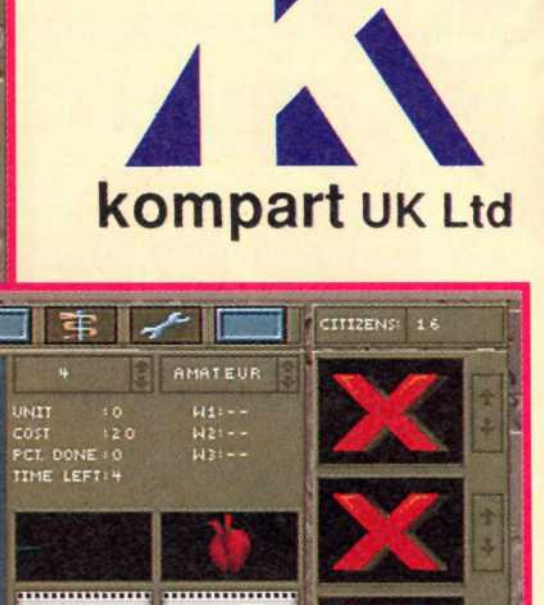
Ihr mögt Management-Simulationen und Flugzeuge, pfeift auf A320-Realität und liebt fiese Winkelzüge? Dann könnte möglicherweise die "Interactivision"-Produktion **Airlines** (oder besser "Airline Combat" – der Titel steht noch nicht ganz fest) das Vakuum in Eurem PC-Regal füllen. Ganz wie im wahren Leben beginnt Ihr Eure Karriere mit mehreren Millionen Startkapital und braucht Euch nur als Nummer Eins im heiß umkämpften Luftfahrt-Business zu etablieren.

Bis zu vier Spieler können versuchen, die Vorherrschaft im Luftraum zu erringen. HiRes-Grafiken sollen das Ganze augenfreundlich gestalten, die 16 Passagier- und 8 Frachtflugzeuge halten sich laut Hersteller genau an die Realität. Genaueres werdet Ihr, so der Gott der Winde und Kompart wollen, demnächst in Eurer ASM lesen.



▲ *Survival: fortgeschrittenes Waldsterben*

kompart UK Ltd



▲ *Survival: das kleine Schwarze für den festlichen Anlaß*



▲ *Fatman: Wer Möhren ißt, braucht keinen Spinat*

I Love AMOS

"Solaris Software" aus Finnland bereichert die populäre AMOS-Familie um ein recht attraktives Zusatzprodukt (Achtung, kein eigenständiges Programm!). **Craft** heißt das Utility, mit dem Anwendungen von AMOS, der Programmiersprache aus dem Hause EuroPress, in ihren Möglichkeiten immens erweitert und in ihrer Handhabung vereinfacht werden sollen. In Anbetracht der Tatsache, daß sich AMOS über 100 000 Mal verkauft hat, vermutlich ein sinnvolles Unterfangen.

Aber nicht nur Exoten, auch bekannte Namen finden sich unter dem Dach von Kompart. "Thalamus" ist einer davon. Für die arbeitet ebenfalls eine osteuropäische Programmiertruppe, die mit **S.U.B.** – "Strategic Underwater Battles" – den Durchbruch schaffen will.

Schauplatz sind Unterwasserstädte nach einem Nuklearkrieg. Amiga- und PC-Strategen sollen im Wettbewerb mit immer intelligenter werdenden Computergegnern Handel und Bergbau treiben, neue Technologien entwickeln und dabei Konkurrenten und Piraten im Schach halten. Die Idee klingt nicht unbedingt neu, das Gameplay läßt sich nur durch einen Test der fertigen Version wirklich beurteilen. Wir halten Euch auf dem laufenden.

Hurra, wir leben noch!

Weltuntergang scheint ein echt tolles Thema zu sein. Bei **Survival** haben in Deiner Heimatstadt ganze 200 Leutchen den dritten Weltkrieg überlebt und müssen jetzt, nach 164 Jahren, wegen technischer Probleme ihren gemütlichen Bunker verlassen. Aus den mageren Resten der einstigen Zivilisation soll jetzt eine neue Welt aufgebaut werden.

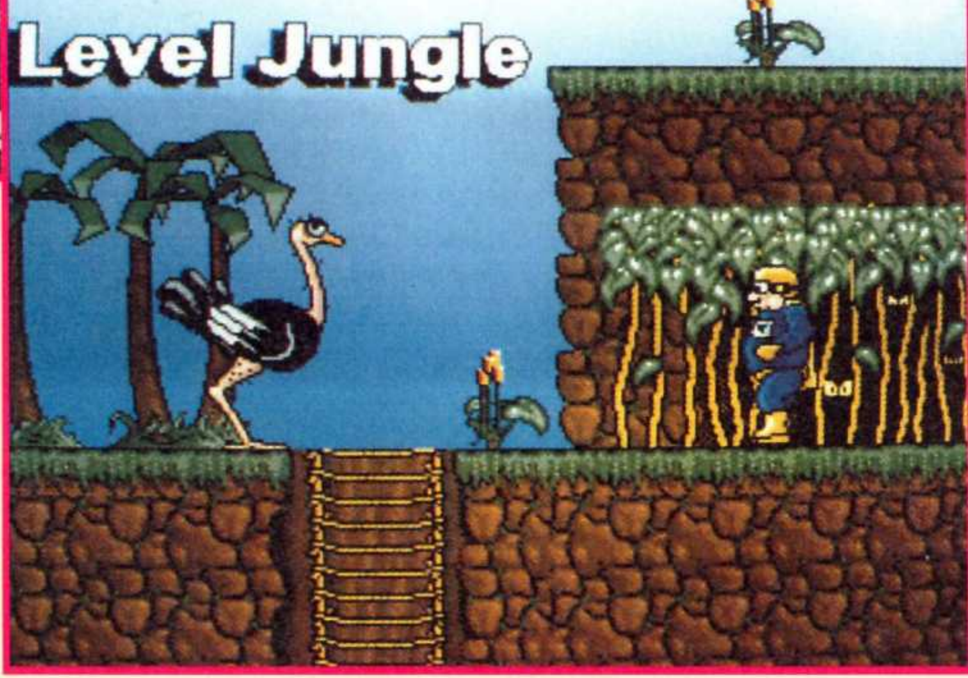
Wasser muß entseucht, Erfindungen müssen gemacht sowie Leute zur Arbeit und zur Vermehrung eingeteilt werden. Und natürlich auch zur Verteidigung, denn die Menschheit hat wieder mal nichts dazugelernt. Und so bekriegen sich die wenigen versprengten Gruppen Überlebender genauso munter wie eh und je.

Grafisch ist Survival ganz hübsch gemacht, die diversen Menü-Screens wirken abwechslungsreich und gut durchdacht. Auch dieses Programm könnte viele Fans unter Besitzern von PCs und A-1200-Maschinen finden.

Außer dem Titel war über die letzte Neuankündigung noch nichts zu erfahren, deshalb dürfte es sehr fraglich sein, ob das Amiga-Game **Seek & Destroy** tatsächlich ab Weihnachten Eure Compis beglücken wird.

Alles in allem eine ziemlich wilde Mischung von Programmen, zumal auch noch ein paar Spielesammlungen und ein Budget-Label geplant sind. Aber, so Richard, genau das sei die Firmenpolitik von Kompart: "Wir wollen uns auf kein Genre festlegen. Die Leute sollen die Namen Kompart und Black Legend ganz einfach mit hochwertigen Programmen verbinden." Markige Worte – warten wir ab, ob's eintrifft! ■

ah



▲ *Fatman: Wollen wir einen Strauß ausfechten?*

ACHTUNG!

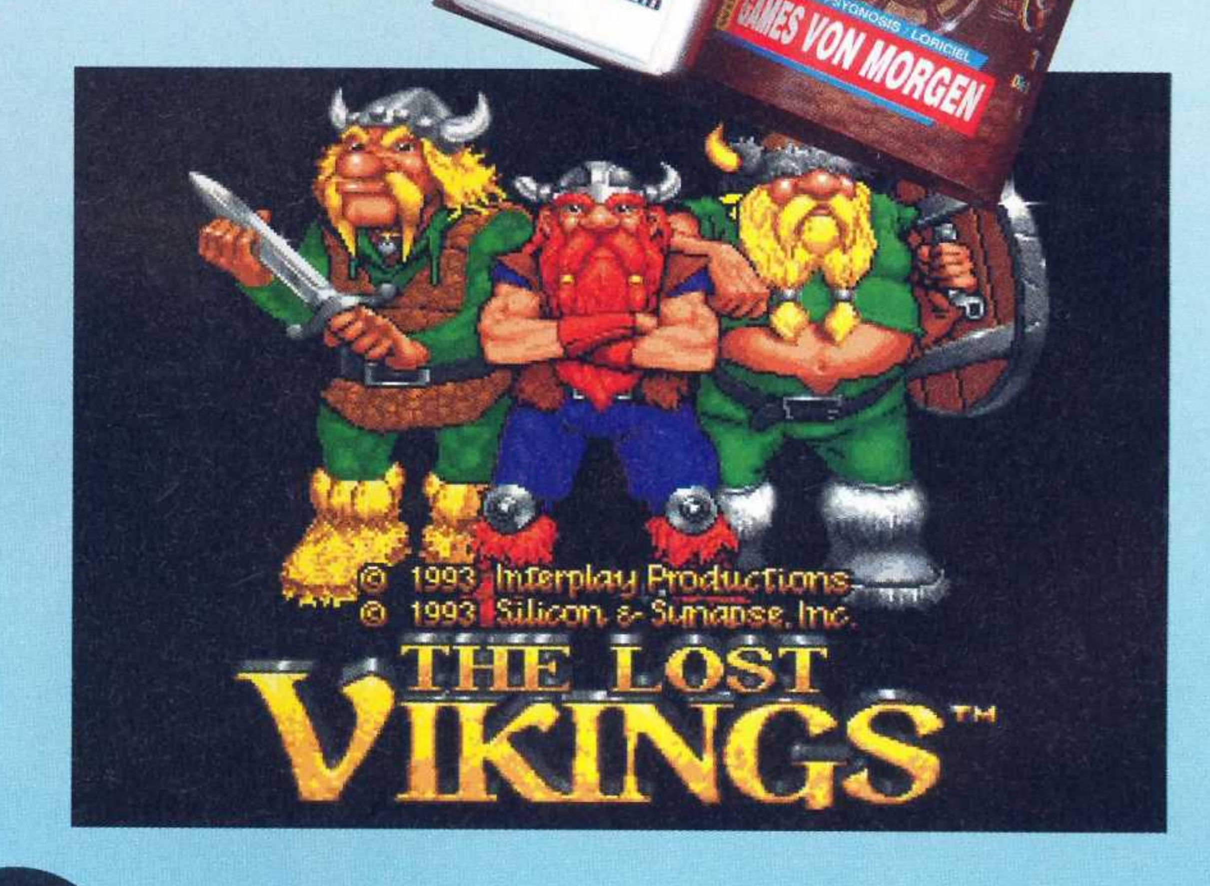
ACHTUNG!

...oder

BEIDES ZUSAMMEN

Abo + Spiel





99,- DM

Bitte die ABO-Karte oder die
Bestellkarte im Heft benutzen.

ACHTUNG!

ACHTUNG!


▲ Die Show beginnt

Der 2. Oktober war ein Tag, der so manchem noch lange im Gedächtnis bleiben wird. An diesem verkaufsoffenen Sonnabend fand im KARSTADT-Einrichtungshaus in Dortmund eine Aktion statt, zu der drei Zeitschriften aufgerufen hatten.


▲ Was so ein Azubi nicht alles zu tun hat...

Game-Show

Hintergrund einer Karstadt-Sonderaktion am 2. Oktober war die Vorstellung des Computerspiels **Space Job**. Das Ganze wurde zu einer Game-Show, die zweieinhalb Stunden lang mehr als 400 Kunden in ihren Bann zog.


▲ Alles Müll!


▲ Die Programmierer von "Space Job"

Die Idee zu dem Ereignis hatte ASM-Redakteur Klaus Trafford, als er sich in der Karstadt-Hauptverwaltung in Essen über das Spiel informierte. Gemeinsam faßte man den Entschluß, die Präsentation für die breite Öffentlichkeit in Form eines Wettbewerbs vorzunehmen. Der Wettbewerb begann in der ASM damit, daß potentielle Teilnehmer an der Game-Show sich per Postkarte melden konnten, um dann am 6. September ab 15 Uhr auf einen Anruf der ASM-Redaktion zu warten.

Nach rund 30 Versuchen standen drei Kandidaten für Dortmund fest: Michael Hessel aus Nastätten, Tobias Sandner aus Nauheim und Michael Herzog aus Recklinghausen. Drei weitere wurden von den Zeitschriften *PC Review* (Simone Pütz aus Würselen, Boris Hartmann aus Bönen) und *Conny* ermittelt. Am Tag der Austragung fehlte jedoch die Kandidatin der *Conny*, und da paarweise gespielt wurde, durfte sich ein ASM-Kandidat einen Mitspieler aus dem Publikum auswählen. Die Wahl fiel auf Salem Hamani aus Dortmund, der nach eigener Aussage lediglich gekommen war, "um sich die Sache anzuschauen".

Die anschließende Vorrunde bestand aus drei Spielrunden, die die Aufgaben eines Auszubildenden bei Karstadt dokumentierten (zu diesem Zweck und zur Werbung neuer Azubis wurde auch das Spiel hergestellt). Nachdem 50 Diskettenboxen gestapelt, Müll sortiert (umweltbewußtes Handeln!) und Waren mit dem Meto ausgezeichnet werden mußten, schied das punktschwächste Paar aus.

Im Halbfinale ging es darum, als Verkäufer möglichst schlagfertig Diskettenboxen und Videokassetten anzupreisen. Hier zeigte vor allem Salem Hamani deutliches Talent und Spontaneität: "Die Farbe der Verpackung paßt zu Ihrer Hose!", sagte er zu einer Zuschauerin, die die Rolle der Kundin spielen sollte, und kam damit in die Endrunde.

Hier galt es, zehn schlangestehende Zuschauer in der richtigen Reihenfolge aufzustellen, nachdem diese vorher ihre

Positionen gewechselt hatten. Salem schaffte das ohne Fehler, sein "Gegner" leistete sich einen Lapsus, der zehn Strafsekunden kostete. Und so landete Salem am "Verflixte Sieben"-Tisch.

Wie in einem ehemaligen Rudi-Carrell-Quiz gab es sieben Symbole mit je zwei musikalischen Hinweisen zu erraten. Hinter den Symbolen verbargen sich von verschiedenen Firmen gesponserte Preise. Es galt, sich jeweils von einem Symbol zu trennen, und das, welches am Ende übrig blieb, sollte den Preis freigeben, den Salem gewinnen würde.

Als erstes verabschiedete der sich von einem nagelneuen Mountain-Bike, was ihm schier das Herz brach, denn – wie er erzählte – sein eigenes war erst am Tag zuvor kaputtgegangen. Daß er anschließend auch noch einen Farbfernseher, eine Kamera und zwei Reisegutscheine à 500 DM ausmusterte, machte ihm folglich fast nichts mehr aus.

Zum Glück trennte er sich auch frühzeitig von der "Niete" in Form von verbrauchten Batterien, so daß am Ende noch das Symbol "Foto" und ein Zylinder übrigblieben.

Jetzt zeigte das Publikum, daß es hinter Salem stand: Er wollte sich für das Foto entscheiden (hinter dem sich ein Handy-Scanner verbarg), die Zuschauer aber stimmten lautstark für den Zylinder. Und der enthielt alle Preise, die er zuvor weggegeben hatte – Waren im Wert von über 4000 DM durfte Salem mit nach Hause nehmen. Ein schönes Ende für eine äußerst gelungene Veranstaltung, die Lust auf mehr machte.

Zumindest ließ Klaus Trafford auf Anfrage deutlich werden, daß die ASM für ähnliche Aktionen jederzeit zu haben sei. Immerhin hatte er sich mit viel Spaß in den Publikumsrunden des Spiels engagiert und in der Jörg-Draeger-Rolle ("Geh aufs Ganze") weitere Preise vergeben. In einem Punkt allerdings erinnerte der ASM-Redakteur eher an Hans-Joachim Kulenkampff: Aus 1 1/2 geplanten wurden nämlich 2 1/2 Stunden. Aber das war es wohl wert.

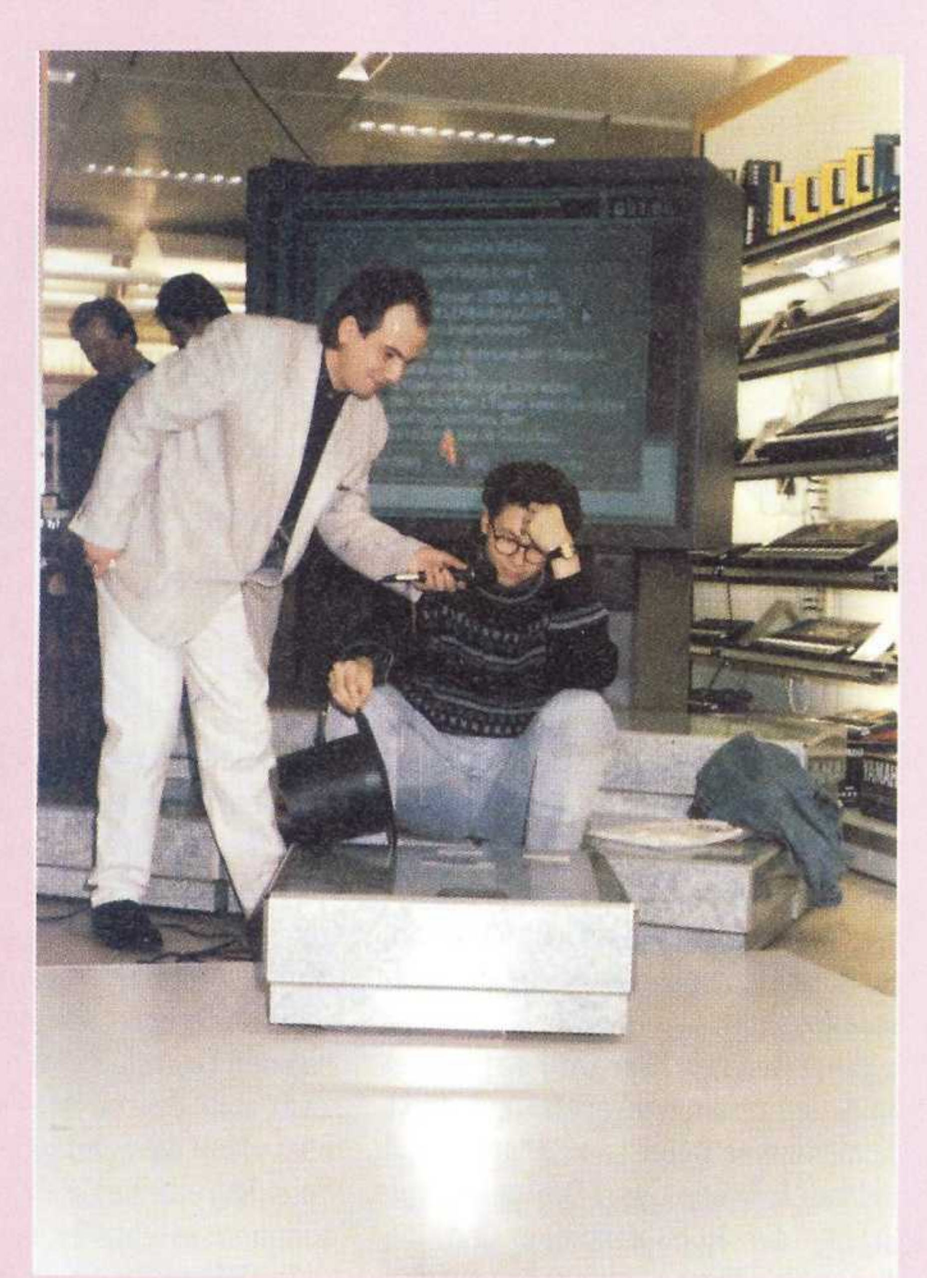
Harry Rehbein/sma

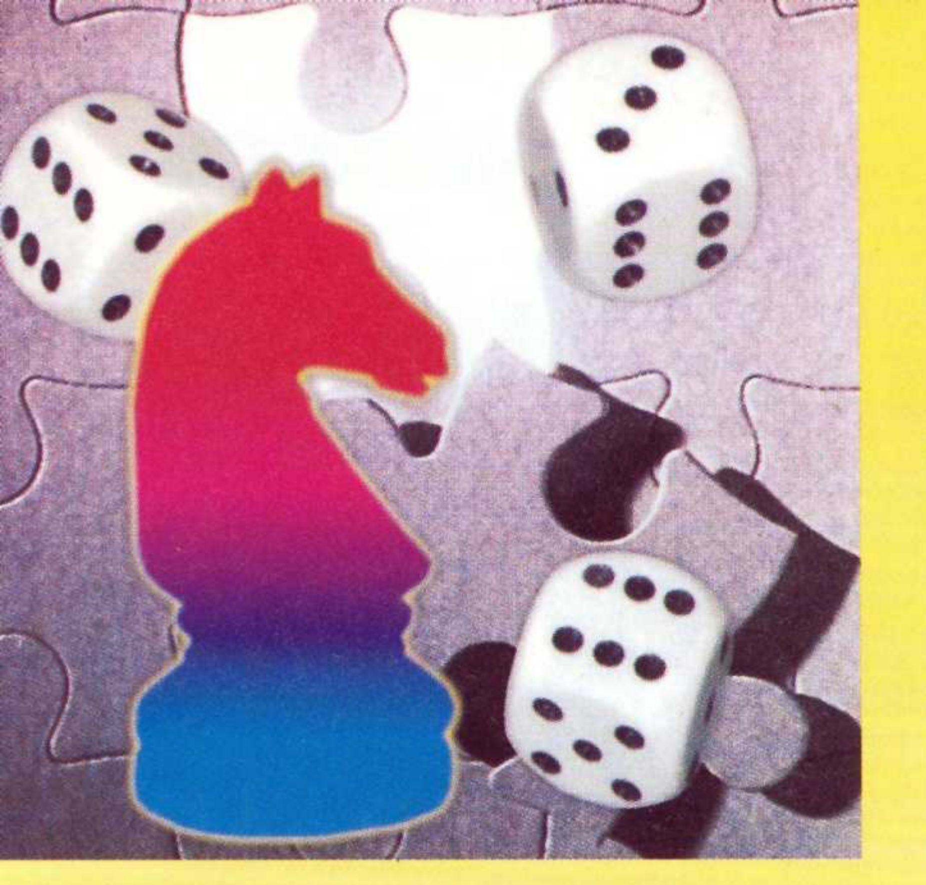


▲ *Das Finalspiel*

der Superlative


▲ *Leider verloren und doch gewonnen*


▲ *Salems "Stunde der Wahrheit": Welches nehm' ich bloß? Was er nicht weiß: Das Foto steht für einen Handy-Scanner, der Zylinder für Traum-Preise im Wert von über 4000 Mark*



HAND & KOPF

Jedes Jahr dasselbe: Kaum ist der letzte Schokoladenhase aus den Supermarktregalen verschwunden, halten schon wieder Spekulatius und Marzipanbrote ihren Einzug. Irgend jemand will uns weismachen, Weihnachten stehe vor der Tür. Wie auch immer, bald wird es tatsächlich Zeit, nach geeigneten Präsenten Ausschau zu halten. Die folgenden Geschenktips haben allerdings alle einen Haken: Am liebsten würde man die Sachen nämlich selbst behalten!

Geister, Gold, Geschwindigkeit

Ringgeister

von: **Jo Hartwig**, für: **2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren, ca. 79 DM**, Hersteller: **Queen-Carroms**, 53842 Troisdorf-Spich.

Beinahe täglich werden aus Büchern Filme gemacht, aber im (Brett-) Spielbereich sind solche Umsetzungen eher selten. Mit dem Spiel **Ringgeister** hat sich allerdings Autor Jo Hartwig gleich an eine Übertragung von Tolkiens "Herr der Ringe" gewagt.

Die weltbekannte FAntasy-Romantrilogie, die ein ganzes Genre begründet hat, ist ja bereits mehr als einmal als Vorbild für Computerspiele aller Art ge- (oder miß-)braucht worden. "Ringgeister" ist nun nicht etwa ein Rollenspiel, sondern ein familientaugliches Gesellschaftsspiel.

Ein 27teiliger Plan wird vor jedem Spiel neu zusammengesetzt und bietet damit immer neue Landschaften und Geländeformationen. Die gelungene Grafik, die Holzspielsteine und die dicken Spielkarten laden schon auf den ersten Blick dazu ein, zu der kleinen Schar der Getreuen zu gehören, die aufbricht, um den Ring der Macht am Schicksalsberg zu vernichten. Doch um die böse Herrschaft des dunklen Tyrannen Sauron zu verhindern, müssen zunächst einige Zwischenetappen auf dem Weg ins Land Mordor bewältigt werden.

◄ Ringgeister: Hobbit-Freunde sollt Ihr sein

Jeder Spieler bewegt einen "Hobbit" und eine weitere Spielfigur. Die einzelnen Zwischenstationen müssen aber von jeweils drei Figuren erreicht werden, den zwei eigenen und dem Zauberer Gandalf. Der darf von jedem Spieler zusätzlich zur Bewegung der eigenen Figuren gezogen werden, oder man verzichtet darauf und zieht statt dessen die Figur eines Mitspielers. In dieser ersten Phase läuft das Spiel kooperativ. Wie im Buch ist es ratsam, daß die Spielfiguren eine zusammenhängende Gruppe bilden, denn nur so kommen sie schnell voran.

Nach Erreichen aller Etappenziele – ihre Anzahl kann beliebig variiert werden – wird der Schicksalsberg in Angriff genommen. Spielkarten geben darüber Aufschluß, welcher Hobbit gerade den Ring trägt, welche Geheimgänge zur Zeit genutzt werden können und in welche Richtung sich der Feind bewegt. Jeder eigene Spielzug zieht sofort die Bewegung eines Orks oder eines Ringgeists nach sich. Diese schwarzen Gegenspieler-Figuren können sehr lange Wege in Mittelerde zurücklegen, was zu spannenden und zum Teil überraschenden Veränderungen führt. Das mag allerdings bestimmte Spieler dazu veranlassen, erst einmal in aller Seelenruhe die vielen Möglichkeiten abzuklopfen, ehe sie ihren Spielzug ausführen.

Das häufige Bewegen der schwarzen Figuren im Spiel ist dann auch dessen Schwachstelle, zumal der Plan ein

schnelles Nachvollziehen des Weges verhindert, weil er zugunsten der atmosphärische Dichte die Übersichtlichkeit etwas vernachlässigt. Wird der Ringträger von einem Ringgeist aufgespürt, ist das Spiel sofort für alle Mitspielerverloren.

Die Gruppe muß also zielstrebig eine Route auswählen und versuchen, sie trotz mancherlei Unbill der Natur souverän zu verfolgen. Das kooperative Spielelement endet mit dem Erreichen der letzten Zwischenetappe. Versucht jemand danach, durch häufiges Aufdekken der Spielkarten den Ring selbst in die Hand zu bekommen und als Einzelsieger dazustehen, endet das Spiel nie.

Wer eine Auseinandersetzung mit den Mitspielern will, sollte auf die Zwischenetappen verzichten und gleich die Variante des Spiels wählen, in der direkt zum Schicksalsberg gezogen wird. Hier gewinnt der Hobbit, der den Ring vernichtet. Die beiden Phasen (Miteinander-Gegeneinander) harmonieren leider nicht, bzw. nur dann, wenn es allen Spielern nicht um den persönlichen Sieg, sondern um den Erfolg der Gemeinschaft geht.

Klondike

von: **Stefanie Rohner u. Christian Wolf**, für: **2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 89 DM,** Hersteller: **Habermaaß,** 96476 Rodach.



◄ *Ligretto: Schnelle Reaktionen sind Trumpf*

Die Stimmung des großen Goldrauschs am Ende des letzten Jahrhunderts könnt Ihr in **Klondike** miterleben. Doch bekanntlich ist nicht alles Gold, was glänzt. In der Goldgräberpfanne landen statt dessen Massen von wertlosen Kieselsteinen. Diese muß man nun gefühlvoll, aber mit dem richtigen Schwung aus der Pfanne herausschleudern. Das erfordert schon ein bißchen Geschick, sollte aber für echte Abenteurer kein Problem sein, denn seid gewiß, hier ist in jedem Claim was zu holen.

Doch damit nicht genug. Während ein Abenteurer voll aufs Goldwaschen konzentriert ist, wetten die Mitspieler, wie viele Nuggets jetzt wohl gewaschen werden. So läßt sich vielleicht am Spieltisch im Saloon das Vermögen steigern. Viel Bluff bestimmt diese Zockerei und bietet neben dem Aktionselement noch die knistern-

Ligretto

für: **2 bis 4 Spieler ab 6 Jahren, ca. 16 DM + Versand,** Hersteller/Direktvertrieb: **Rosengarten Spiele**, Michael Michaels KG, Semperstraße 20, 22303 Hamburg.

Und das Bonbon am Schluß? Logisch: **Ligretto**! Wer am Computer schon so manche Schlacht geschlagen hat, wer beim Stichwort Reaktionsschnelligkeit nicht gleich das große Fracksausen bekommt, der sitzt hier richtig. Karte umdrehen; schauen, ob der Wert paßt; neue Karte greifen! Kann keine Karte abgelegt werden, blitzschnell drei Karten verdeckt abzählen, Karte ansehen, ausspielen... – oder wegstecken, und wieder drei Karten abzählen... Doch die Mitspieler schlafen nicht. Alle versuchen gleichzeitig, ihre Karten in aufsteigender Folge auf dem Tisch abzulegen. Das ist gar nicht so leicht: Es gibt sie in vier Farben, aufgedruckt sind die Werte von eins bis zehn, und bei 10 ist ein Stapel voll. Jede ausgespielte Karte bringt einen Punkt.

Suchtmittel, Aktionswunder, Feuerwerk der Spielfreude. Ligretto ist wunderbar schnell zu erlernen. Aber Vorsicht: Es wird schwer, sich der drohenden Spielsucht zu entziehen. ■

Rainer Scheer/sma



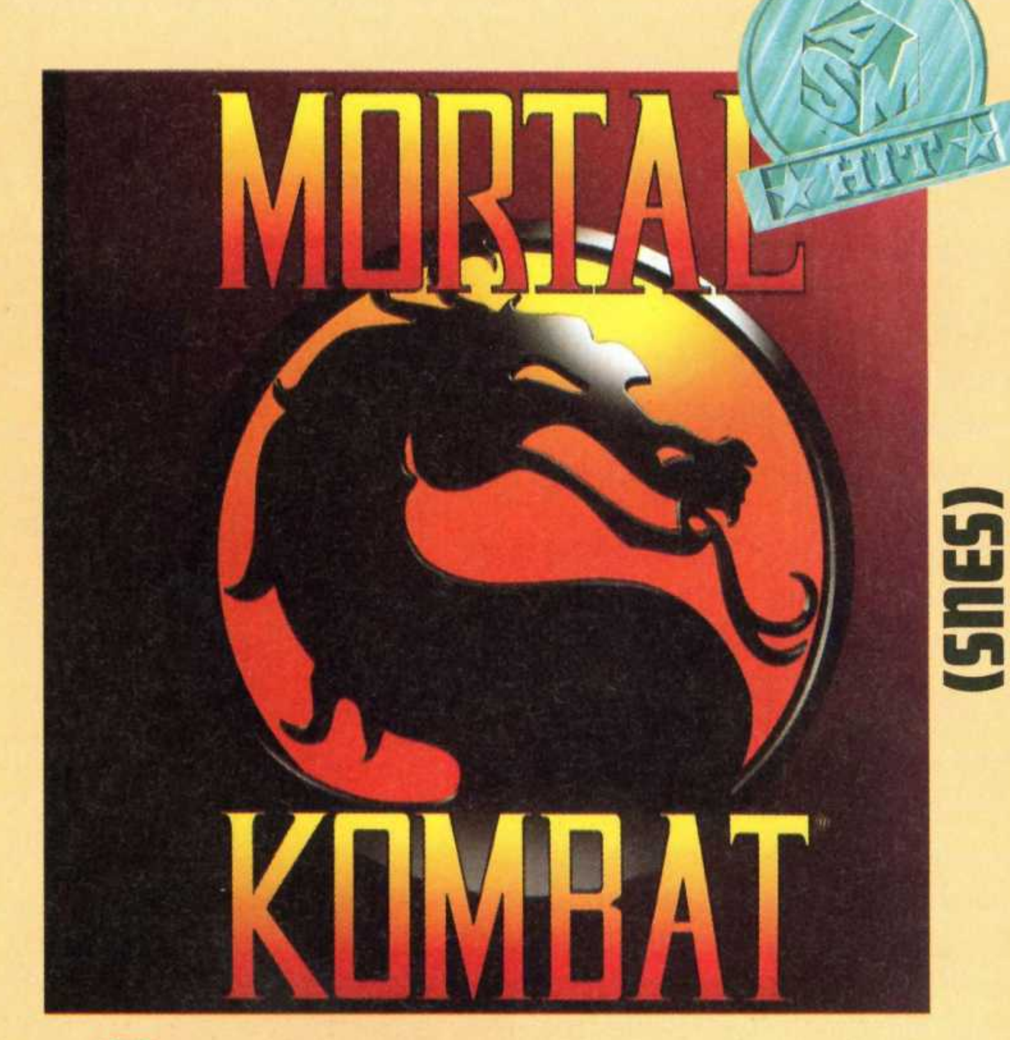
▲ *Klondike: Es ist nicht alles Gold, was glänzt*

Tote Sprache – schwere Sprache

Merket auf: Es sollte ein höchst seriöses Vorwort folgen, wie Ihr es an dieser Stelle ja gewohnt seid. Doch die lieben Kollegen wollten es mal wieder anders. Kennt Ihr die Wortspielereien mit Lateinisch, so wie z.B. mit "Dominus Vir" (=Herrmann)? Tja, selbiges hatte ich mit WOLFGANG vor. Wolf heißt auf lateinisch LUPUS, stellte Vera fest, aber was heißt GANG? Ich also rumgelaufen und nachgefragt. Die Gegenfrage: Welcher Gang denn? Der im Auto, der auf dem Flur oder der mit dem Stuhl? Stefan wußte es nicht, fragte Peter, und der schlug VIA vor, was aber meines Wissens italienisch ist und STRASSE heißt. Thomas' Reaktion auf die Frage, ob er Latein hatte: "Heute morgen, oder was?" Jürgen meinte wörtlich: "Ich habe weiß Gott genug Zeit in meinem Leben verplempert, aber ganz bestimmt nicht für eine vermoderte Sprache." Marcus zuckte nur mit den Schultern, und ich sitze nun da und frage mich mindestens vier Wochen lang, was denn nun GANG auf lateinisch heißt. Kann mir wohl noch irgenjemand helfen?

Euer Klaus

Inhalt — Seite

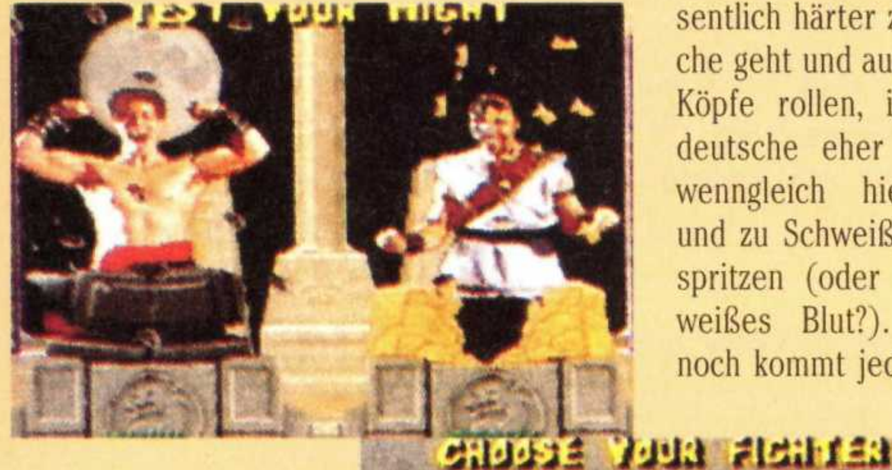


Mortal Kombat (SNES)

Test in: **ASM 11/93** (Mega Drive), **159,95 DM**, Hersteller: **Acclaim**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Die wichtigste Frage taucht gleich als erste auf: Lohnt es sich, für ein einziges Modul einen großen Blauen, einen kleinen Blauen und einen Braunen auszugeben? Antwort: Jaaaaa! Mit der SNES-Version des Prügelspiels Mortal Kombat wurde wahrlich der Vogel abgeschossen. Hier stimmt einfach alles: Animation der Kämpfer, ansehnlich bis hervorragend gezeichnete und teilweise animierte Hintergrundgrafiken, Musik, FX und letztendlich auch die Steuerung via Joypad.

Gerade hier weiß MK zu überzeugen, und die Kollisionsabfrage könnte nicht besser sein: Es sitzt wirklich jeder Schlag. Während es in ausländischen Ausgaben wesentlich härter zur Sache geht und auch mal Köpfe rollen, ist die deutsche eher zahm, wenngleich hier ab und zu Schweißperlen spritzen (oder ist es weißes Blut?). Dennoch kommt jeder Action-Freak voll auf seine Kosten, und das ist ja die Hauptsache. Was ganz besonders entzückend ist: Sonja hat ein hübsches Gesicht... – das sah man bei allen anderen Modulen nicht so genau. Und auch sonst hat diese Frau eine Menge auf dem Kasten.



Ach ja: Es gibt vier Schwierigkeitsstufen, nicht bloß drei, aber wahre Profis werden sich sowieso gleich auf die härteste aller Möglichkeiten einlassen. Für das SNES ist ein neuer Knüller geschaffen worden – und dafür gibt es eine deutlich bessere Note und einen Hitstern.

kate



Test in: **ASM 4/92** (Amiga), **ca. 70 DM**, Hersteller: **Gametek**, USA, Muster von: **Die Cassette.**

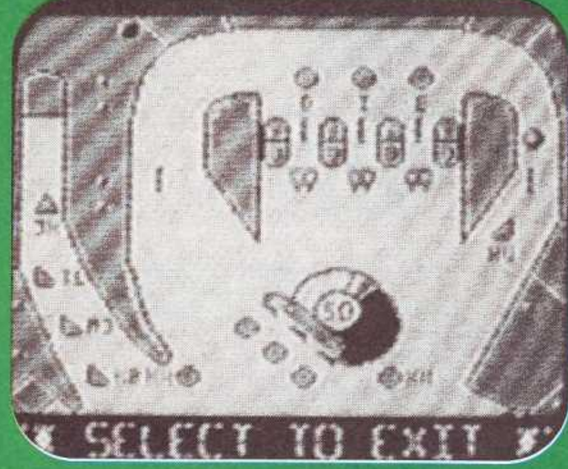
Pinball Dreams

(Game Boy)

Endlich kommen auch die Kekskasten-Freunde in den Genuß eines Flippers. Wenn mal wieder der Strom oder die Schulstunde ausfallen, braucht Ihr künftig nicht mehr zu Freunden zu laufen, um mit denen am Rechner um die Wette zu flippern. Wer nun aber glaubt, in dem Mini-Flipper steckten alle Vorzüge des 16-bit-Vorbilds, der sieht sich leider getäuscht.

Statt vier gibt es nunmehr nur drei Flipperbahnen, namentlich Ignition, Steel Wheel und Graveyard. Den Acht-Spieler-Modus muß man sich ebenfalls abschminken, es gibt nicht einmal zwei. Folglich gilt es, mit drei Kugeln und eventuellen Extra-Bällen auszukommen. Beim schnellen Scrollen verwischen die Details, die Übersicht geht etwas verloren. Entsprechend fix solltet Ihr reagieren, wenn die Kugel mit einem Mal unten hängt und ab durch die Mitte will. Das Seitenaus kommt wesentlich öfter als gewünscht, aber mit einem Tilt zur rechten Zeit weiß sich Spieler zu helfen. Man sollte allerdings nicht zu oft zu dieser List greifen, sonst reagiert der Flipper etwas aggressiv und gibt einem einfach keine Punkte – kennt man ja!





Da muß man durch!

Der Sound klingt nur bei Graveyard etwas originalgetreu, ansonsten herrscht das übliche Game-Boy-Gedudel. Das alles klingt jetzt reichlich negativ, ist es aber gar nicht, denn Vergleichbares gibt es auf diesem System noch nicht. Dafür kriegen die "Flipperträume" es selbstverfreilich Originalitätspunkte.

Wer immer und überall flippern will, ist bestens bedient. Alle anderen können ja mal probespielen. Den Hitstern allerdings kann ich nicht vergeben, denn: Eine Schwalbe macht noch keinen Sommer. Oder anders ausgedrückt: Wer realitätsnah flippern will, sollte die Amiga-Version nehmen. ■

kate

Jürgen meint:

In der Game-Boy-Umsetzung nicht schlecht, aber durch technische Probleme, vor allem durch das Display, schwer zu spielen. Dennoch empfehlenswert, wenn man keine der Computerversionen besitzt; ansonsten verzichtbar.



Urteil: 9 GUT

Test in: **ASM 11/92** (Mega Drive), **ca. 80 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

ALIEN 3

(A1200)

Im filmischen Finale einer gruseligen Trilogie wenig überzeugend, tauchen die alptraumhaften Aliens nun auf dem neuen Amiga auf.

Wer hätte das gedacht: Nach dem wenig ruhmreichen Abgang unserer Weltraum-Amazone Ripley folgte prompt die Wiederauferstehung in unzähligen anderen Medien. Neben Comics und Büchern sind speziell die Computerumsetzungen des Films schon Legende. Und der neueste Rechner im Reigen des Alien-Fiebers ist nun der Amiga 1200.

An der Story des Films wurde auch dieses Mal kaum gearbeitet. Kein Wunder: Als einziges Filmelement tauchen die düsteren Gänge des Gefängnis-Planeten auf, in denen von Aliens eingesponnene Menschen befreit werden müssen. Verzweigt, wie das Ganze nun mal ist, geht es mit der MG, dem Flammen- und Granatwerfer mächtig zur Sache. Die Aliens werden damit hübsch in matschige Einzelteile zerlegt, und das sieht dann nett aus. Scrolling und Animation sind so la la, die Animation ist ein bißchen besser und sogar o la la.



Fachgerecht zerlegt ist halb gewonnen

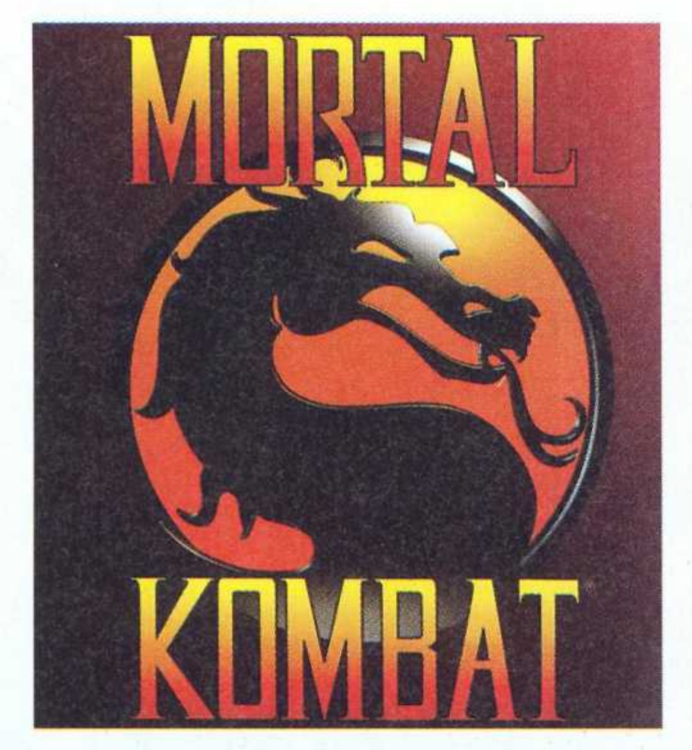
Trief, schleim, igitt!!

Aber was soll's? Mehr als ein mäßiges Actionspiel bleibt Alien 3 auch auf Commos neuer Wundermaschine nicht. Der Spielablauf hat einen weißen Bart, so alt ist er, und die Abwechslung knirscht mit den dritten Zähnen. Mehr als ein Diskettenfüller für einsame Horrornächte ist das Teil damit nicht. ■

msu

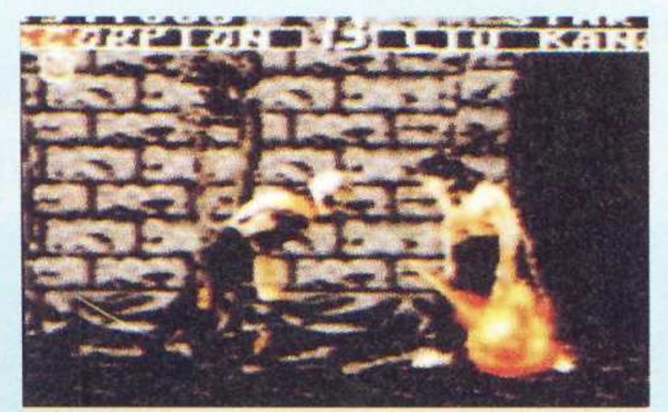


Urteil: 5 MANGELHAFT



(Master System)

Test in: ASM 11/93 (Mega Drive), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Arena/Acclaim**, England, Muster von: **Die Cassette**.



▲ *Japanische Kampfkunst: nichts für Zartbesaitete*

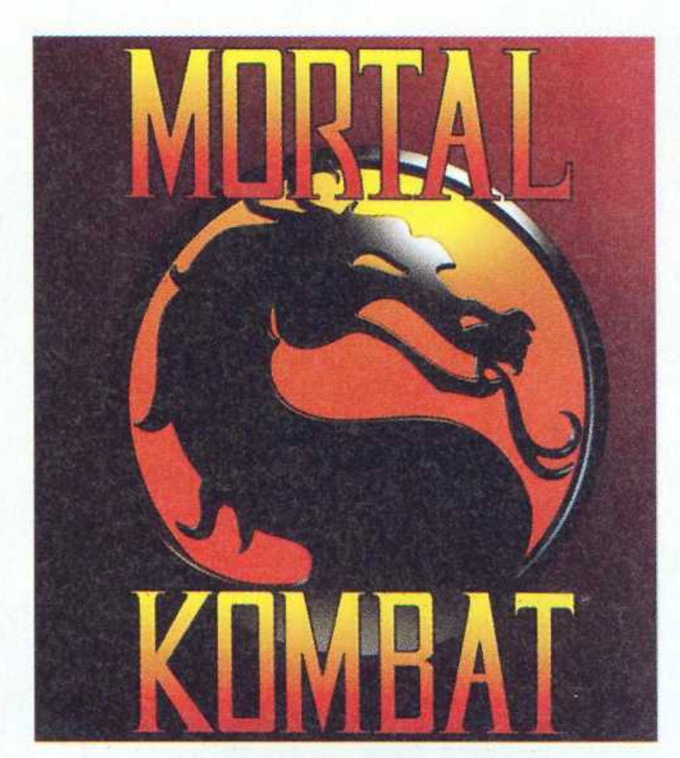
Die langerwartete Umsetzung des Kampfsport-Spielautomatenhits sorgt auch auf dem Master System für knallharte Matches. Wirklich bemerkenswert sind die digitalisierten Sprites. Auch die Animation ist recht gut, besonders, wenn man bedenkt, wie schnell alles abläuft. Bei den Hintergrundbildern wurde aber geschludert.

Auf spielerische Neuerungen wartet man vergebens. Die Schlagauswahl des Spielers ist trotzdem ordentlich. Allein mit dem hohen Kick kommt man schon ziemlich weit, auf Dauer sollte man das Repertoire der eingesetzten Schläge aber doch erweitern. Fantastische neue Angriffstechniken findet man leider nicht. Die satten Geräusche beim Schlagabtausch passen gut, auch die Musik bringt orientalisches Flair rüber.

Ein Lob an die Programmierer der Umsetzung. Daß etwas mehr Originalität schön gewesen wäre, ist nicht unbedingt ihre Schuld. ■

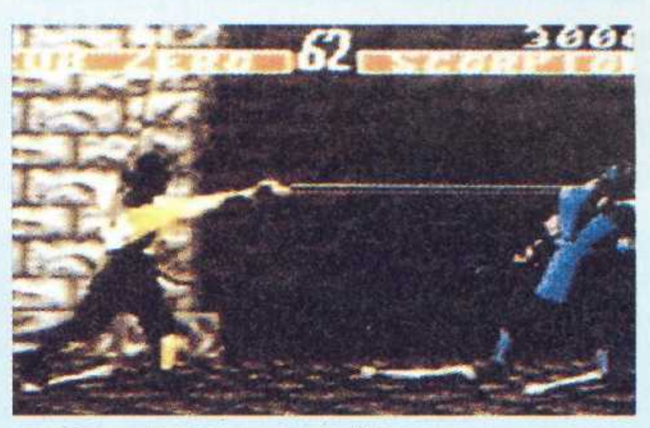
al





(GameGear)

Test in: ASM 11/93 (Mega Drive), **99,95 DM**, Hersteller: **Acclaim**, England, Muster von: **Die Cassette**.



▲ *Brutzel – Zisch – Futsch!*

Hmm: Diesmal hat ganz offensichtlich der andere Konsolenriese die Nase vorn, denn auf dem Game Gear weiß Mortal Kombat leider nicht zu überzeugen. Das unschöne Ruckeln ist ganz bestimmt nicht die Folge von Schlägen, zumal es eher den Hintergrund als die Kämpfenden betrifft.

Der ist zudem nicht gerade umwerfend schön, dafür aber erkennbar. Was am bedauerlichsten ist: Man muß mit zwei Knöpfen auskommen (ok, ok, das Kreuz spielt auch noch mit!), was den echten Fighter nicht gerade anmacht. Mit einem Hunderter ist das Teil zudem teurer als Normal-Games auf diesem System.

Nun mögen ja einige sagen: "Was will der Typ überhaupt? Ist doch okay, das Teil". Meine Antwort: Ich bin atens kein Typ, sondern ein Individuum, und btens wird es ja wohl noch erlaubt sein, Vergleiche mit den anderen Versionen zu ziehen. Und da kommt diese nun mal das Game Gear am schlechstesten weg. ■

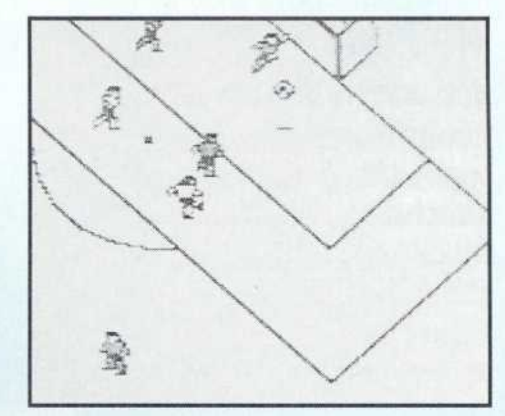
kate



GOAL!®

(Game Boy)

Test in: **8/93** (AM), **69,95 DM**, Hersteller: **Jaleco**, USA, Muster von: **Die Cassette**.



◀ *Abhilfe auf Fußball-Entzugserscheinungen auf Reisen*

Ecke, Schuß – Tor! Was die Großen können, soll Nintendos Kleinstem nicht vorenthalten bleiben: Ein anständiges Fußballspiel. Goal!, das auf dem Amiga ein recht gutes Bild abgab, soll nun auch auf dem Game Boy für Weltmeisterschaftsatmosphäre sorgen.

Die vielen Einstellungen und Optionen, die man vom Amiga-Game kennt, wurden hier nicht übernommen. Kein Wunder bei den geringen Eingabemöglichkeiten des Game Boy. Trotzdem kann man sich seine Mannschaft nach Wunsch zusammenstellen; einstellbar ist neben der Spieltaktik auch die Stärke. Unter drei Spiel-Modi darf man auswählen: Im Super Cup geht es gegen alle Mannschaften nach dem Gruppensystem, Exhibition ist der Modus für Einzelspiele, bei Penalty Kick darf man das Elfmeterschießen üben.

Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt, die Spieler sind gut zu erkennen. Gespielt wird mit den Cursor-Tasten, geschossen mit der A- oder B-Taste. Die Geschwindigkeit ist recht hoch, bei hohen Schüssen wird zudem der Blick aus größerer Höhe gewählt. Das Spiel macht einen guten Eindruck, ist aber gewöhnungsbedürftig. Durch die Wechsel der Draufsicht hat man anfangs Probleme, den richtigen Spieler zum Ball zu schicken. Trotz dieser kleinen Macken hat sich Goal! auf dem Game Boy seine Punkte redlich verdient, zumal ein Zweispielermodus existiert. Dazu muß nur das Link-Kabel in zwei Game Boys gesteckt werden. ■

jb



The Flintstones

(Mega Drive)

Test in: **ASM 6/93** (Game Boy), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Armer Fred Feuerstein. Wenn etwas schiefgeht in Bedrock, muß er dafür sorgen, daß alles wieder ins rechte Lot kommt. Die Abenteuer des axtschlagenden Herrn reichen von mutigen Flügen auf dem Pterodaktylus über die Fahrt mit dem Flintmobil bis hin zum Dino-Express, der im Zeitalter des *Jurassic Park* natürlich eine ganz neue, ungeahnte Bedeutung bekommt, auch wenn Sega das vielleicht nicht beabsichtigt hat. Aber vielleicht doch. Wie sonst ist es zu erklären, daß ausgerechnet jetzt Jump'n'Runs wieder aufgelegt werden, die ältere Spieler noch aus 64er-Zeiten kennen? Ja, okay, damals waren es andere Dinge, die Fred erledigen mußte – aber am Spielprinzip hat sich herzlich wenig geändert.

Immerhin: Es macht Spaß, die Grafik ist im Stil der Fernsehserie gehalten. Leider bleibt aber manchmal der Bildschirm etwas kahl. Nett gemacht, genügend Abwechslung, aber eben nichts Neues. Wer es kauft, wird sicher nicht enttäuscht; wer sein Geld spart, versäumt auch nichts. Verglichen mit anderen Action-Games dieser Art schneiden The Flintstones sogar deutlich schlechter ab, und 120 DM wollen nun einmal gut angelegt sein.

al

▼ *Dino-Fieber*





Super Off Road

(Master System)

Test in: **ASM 6/92** (Amiga), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Virgin, England**, Muster von: **Sega Deutschland**.



▶ ***Die neue Verbindung von der A5 nach Kassel zur A3 nach Würzburg***

Zur Master-System-Version von Super Off Road kann man Virgin nur beglückwünschen: Der Spielspaß kommt optimal rüber. Das Rennen von vier stabilen Trucks über holprige, schlammige Tracks ist chaotisch-spritzig und sorgt vor allem im Zwei-Spieler-Modus für wildes Geschrei und Gejubel. Vor allem dann, wenn möglichst unfair gespielt wird. Als Solo-Spieler hat man auch genug zu tun. Beim Spielspaß gibt es also keine Abstriche gegenüber den 16-Bit-Versionen zu vermelden, grafisch nur leichte Vereinfachungen zu beklagen. Natürlich ist ein Rennen aus der Vogelperspektive nicht unbedingt jedermanns Sache, und so sollten auf diesem Gebiet noch nicht so bewanderte Spieler am besten mal eine Proberunde fahren. Spätestens dann wißt Ihr, ob sich die Anschaffung lohnt. Wer allerdings schon weiß, daß er auf so was abfährt, dem sei dringend geraten, das Geld anzulegen, denn auf Segas Kleinem wird man nur selten mit so viel Fun verwöhnt. Und darum gibt's gegenüber den großen Brüdern noch einen kleinen Bonus in der Endnote. Bravo!

al



POPULOUS II (Mega Drive)

Test in: **ASM 2/92** (Amiga), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts/Virgin,** England, Muster von: **Sega Deutschland**.

Beim Teutates! Populous begeistert schon seit Jahren als eines der originellsten und spaßigsten Strategiespiele. Auch der göttliche Nachfolger hat sich unverzüglich einen Platz im Spiele-Olymp gesichert.

Neuerungen sind gegenüber dem ersten Teil eher behutsam vorgenommen worden. Statt Rittern stapfen jetzt stilechte Griechen durch die Landschaft, und die Götter haben ihre Macht noch ausgebaut. Je erfahrener der große Boß ist, desto mehr Gemeinheiten hat er drauf. Giftige Pilze sorgen im feindlichen Lager für fast so viel Freude wie die Beulenpest. Besonders nett: Die schöne Helena lockt die Feinde, die sie anstarren, ins Wasser. Die hin- und herwuselnden Gläubigen sehen auf dem Mega Drive genauso putzig aus wie auf anderen Systemen. Dennoch sind zwei Wermutstropfen bei der Umsetzung zu vermelden. Erstens ist die Steuerung des Pointers ziemlich gewöhnungsbedürftig. Auch ohne Maus hätte man da einiges besser machen können. Und zweitens hüllt sich der Lautsprecher die meiste Zeit in tiefes Schweigen. Trotzdem: Populous II ist ein Muß für alle, die originelle Strategiespiele lieben.

al



◄ ***Wer hat an meiner Welt herumgespielt?***

ASM Urteil: 11 SEHR GUT

CALIFORNIA GAMES II (Master System)



Test in: **ASM 6/91** (PC), **89,95 DM**, Hersteller: **Sega,** Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Sommer, Sonne, schöne Menschen – Kalifornien ist ein Paradies für ausgefallene Sportarten. Skateboardfahren, Bodysurfen, Gleitschirmfliegen und Snowboardfahren sind die Disziplinen. Beim Gleitschirmfliegen sieht der Strand im Hintergrund recht einladend aus, die Skateboardstrecke ist optisch öde. Die anderen beiden Diszplinen sind gezeichneter Durchschnitt. Titelmusik und Soundeffekte gehen in Ordnung, die Steuerung ist präzise und flott – keine Beschwerden hier.

Bei allen Disziplinen ist ein Ziel zu erreichen. Es geht aber nicht auf Zeit, sondern darum, möglichst coole Kunststücke einzubauen. Origineller als die ewigen Olympia-Verschnitte ist es allemal. Insgesamt nur vier Disziplinen erscheinen mir aber ein bißchen zu mager. Hätte man dazwischen einen Kampf um Sekundenbruchteile, ein Kopf-an-Kopf-Rennen eingebaut, so hätte dies den Wettkampf aufgelockert. Gerade durch die Kombination aus originellen Disziplinen und Wettkämpfen auf Zeit haben *Winter Games* und *World Games* so viele Fans gefunden.

Wie bei allen Vertretern dieses Genres kommt Laune vor allem beim Spiel mit Freunden auf. Die "Jetzt werd' ichs Dir zeigen"-Rufe geben dem Spielspaß enormen Auftrieb. Hat man also Mitspieler zur Hand, macht CG II eine ganze Weile Spaß.

al



▲ ***Gewagte Kunststücke geben kräftig Bonuspunkte***

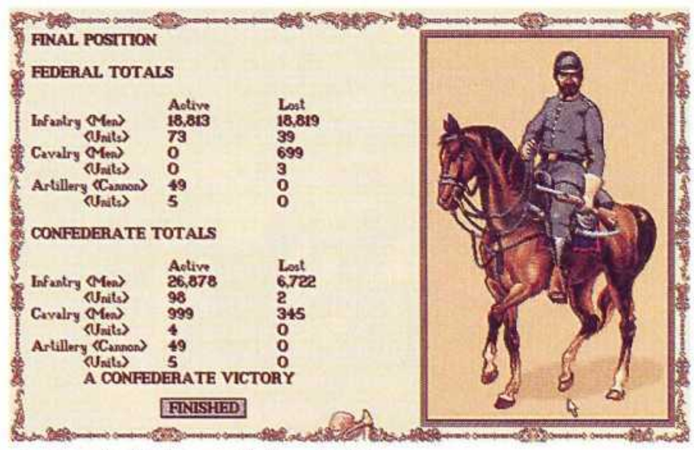


▲ ***Über den Wolken... – na ja, nicht ganz!***



ASM Urteil: 7 ANNEHMBAR





▲ *Zuviel Blut auf den Feldern*

Jetzt rächt es sich, daß unsereiner damals im Geschichtsunterricht lieber Schiffeversenken gespielt hat. Ein historisches Spiel – und schon weiß man nicht mehr weiter.



DIE GUTEN, DIE BÖSEN UND DIE ANDEREN

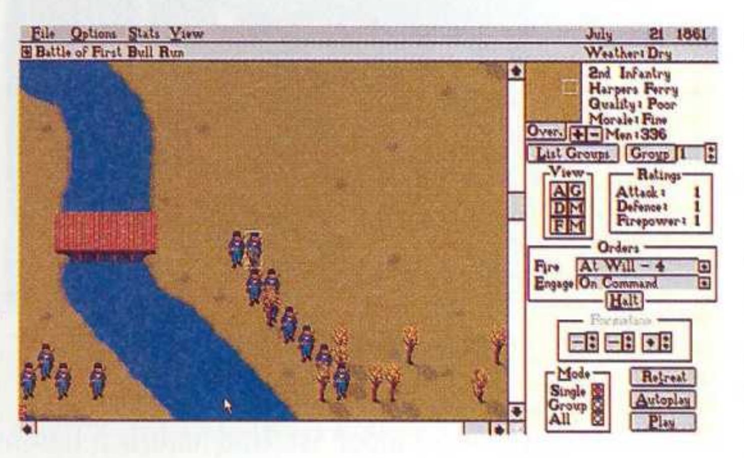
THE BLUE AND THE GRAY

PC, ca. 120 DM, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Hersteller**.

Im Juli 1861 begann der blutige Bürgerkrieg zwischen den Nor- und den Südstatten der USA, den die Nordstaaten schließlich nach eigenen schweren Verlusten gewannen. Was dieser Krieg gebracht hat? Nicht allzuviel, außer neuen Rekorden in der Zahl Kriegstoter, Verstümmelter und fürs Leben Gezeichneter.

Impressions hat ein Computer-Spiel entwickelt, dem dieser historische Bürgerkrieg als Vorlage dient. Nach dem Start sieht man auf das Territorium Nordamerikas, auf die Nord- und Südstaaten und auf die großen Städte. Das Spiel beginnt kurz vor Kriegsausbruch, überall befinden sich Garnisonen und Lager, in denen Soldaten untergebracht sind. Man entscheidet sich entweder für die Föderation (Blau – wegen der Uniform) oder für die Konföderierten (Grau – ebenfalls wegen der Uniform). Die eigenen Truppen müssen nun so verteilt und geordnet werden, daß der Gegner (entweder ein zweiter Spieler oder der Computer) bei einem Angriff keinen großen Erfolg hat – der Kontrahent versucht natürlich das gleiche unter umgekehrten Vorzeichen. Durch Truppenbewegungen und das Vernichten politisch oder strategisch wichtiger Orte bemüht sich nun jede Seite, einen Vorteil zu erringen, bis es schließlich zu unmittelbaren Kampfhandlungen kommt.

Gesteuert wird über "Schalter", die mit der Maus angeklickt werden. So verzweigt man von der Übersichtskarte zur Truppenansicht und kann dort Truppenverschiebung etc. vornehmen. Auf der Karte werden die Einheiten der Nord- und der Südstaaten als Piktogramme dargestellt – ebenso wie alle strategisch wichtigen Orte.



▶ *So langsam aber sicher wird es brenzlig*

Kommen die feindlichen Verbände einander in die Quere, beginnt eine Kampfsequenz. Entweder überläßt man den Kampf einem Zufallsgenerator, oder man stürzt sich selbst ins Schlachtgetümmel.

The Blue and The Gray ist ein sauber gemachtes Programm mit viel strategischem Hintergrund, Geschichtliches natürlich inbegriffen. Gute Grafik, angemessene Soundeffekte, ordentlich animierte Kampfsequenzen, dazu eine nicht leichte Aufgabe – aus solchen Zutaten werden gute Strategiespiele gemacht.

So: Das war die Bewertung für diejenigen, die sich über meine pazifistischen Äußerungen zu Kriegsspielen geärgert haben. Und jetzt kommt der Teil für die Friedensbewegten: Ich finde Spiele, die das Thema Krieg – mit oder ohne das Denkmäntelchen des historischen Anspruchs – zum Freizeitspaß erheben, schlichtweg zum Kotzen; reicht das? ■

jb



Tolles Spiel, aber warum schon wieder so ein besch...eidenes Thema? Hit mit Schmerzen!

Die Axt im Walde

Sein Salto machte ihn berühmt, sein Schwert zerschnitt Gegner wie Butter: STRIDER war als Automat und Computerspiel gleichermaßen erfolgreich; jetzt kommt der Nachfolger. Schöner, größer, bunter – besser?

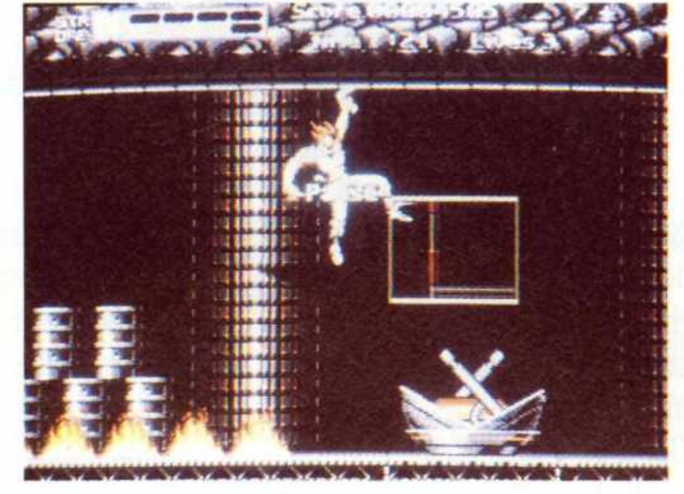


STRIDER II

Mega Drive, **119,95 DM**, Hersteller: **Capcom/U.S. Gold**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Automatenspezialist **Capcom** ist Action-Fans nicht unbekannt. Actionspiele härtesten Kalibers sind nämlich die Markenzeichen der bienenfleißigen Japaner, die sich auch mächtig für die Konsolen ins Zeug legen. Nur so ist es wohl zu verstehen, daß die Fortsetzung von Strider erst gar nicht in die Spielhallen kommt, sondern gleich für die Konsolen-User wiederaufbereitet wird. Doch: Von einem Remake oder gar einer Neuauflage des alten Hits will der Hersteller nichts wissen. Vollmundig kanzelt er den ersten, wahrlich nicht schlechten Teil als "Trainingsphase" ab, denn erst jetzt, mit **Strider II**, gehe es ans Eingemachte.

Auf das bewährte Erfolgsrezept wollte man aber doch nicht verzichten. So kämpft unser Held auch in dieser Fortsetzung mit seinem wackeren Schwert, das mit der Aufnahme von Energieboni immer mächtiger und schwungvoller die Luft zerteilt. Am Salto, dem Markenzeichen des Strider, ging ebenfalls kein Weg vorbei, ebensowenig wie an den sonstigen physischen Eigenschaften unseres Schwertkämpfers. Sprungkräftig und gelenkig wie eh und je hangelt er sich an Lianen entlang wie Johnny Weißmüller, rutscht in seine Gegner wie einst Bruce Lee und klettert mit einer Leichtigkeit an Fassaden entlang wie Spiderman.



▲ *So wird der Endgegner überlistet*

Neuerungen? Ach, ja, eine Waffendrohne umkreist liebevoll die Spielfigur, wenn das entsprechende Kästchen erst mal gefunden ist. Und natürlich beschert uns Capcom fünf funkelniegelnagelneue Levels mit funkelniegelnagelneuen Gegnern und ihren Bossen. Der Preis ist dabei heiß: Nicht mehr und nicht weniger als die Rettung der Welt steht auf dem Spiel.

▲ *Schwert gegen Kanone – wer gewinnt?*



▲ *Gewaltig: dieser Panzer ist eine harte Nuß*

Neue Levels, neue Gegner

Dafür wird so kräftig auf Plattformen herumgeholzt, daß die Fetzen fliegen. Durch verschlungene Schlösser und verästelte Baumriesen geht die Reise. Der rechte Weg ist da nicht immer ganz klar, aber dafür gibt's eine Menge zu entdecken.

Capcom begnügte sich jedoch nicht mit den üblichen 08/15-Gegnern als Kanonenfutter. Nein, es gibt noch viele Zwischen-End- und Zwischen-Zwischen-End-Gegner, die nur mit bestimmten Taktiken zu knacken sind. So z.B. die metallene Halbkugel: Sie wirft Feuerbomben nach links und rechts, die auf dem Boden entlangrasen. Die Lösung: Vor jeder Salve an die Decke springen, und festhalten; in der Feuerpause kurz nach unten gehen, und ein paarmal draufhauen.

An der Energieleiste knabbern aber nicht nur die animierten Feinde, auch die wunderschöne, in jedem Level recht sehenswerte Grafik hat ihre Tücken. Wer die Bodenminen übersieht oder versehentlich mal in den Abgrund springt, kann sich schnell auf einen Spielneustart einrichten. Selbst der ist nicht ganz ohne, wird doch die Spielfigur zurückgesetzt, während das Zeitlimit erbarmungslos weiterläuft.

Ist Strider II damit wirklich besser als sein Vorgänger? In puncto Grafik und Animation wurde die Qualität gehalten – aber nicht verbessert. Und was die Levels angeht: Im ersten Teil waren die Gegner viel abgedrehter und die Levelaufteilung einen Tick einfallsreicher. So bleibt Strider II – wir vermerken es mit einer Träne im Auge – ein zwar grundsolides, aber keineswegs überragendes Actionspiel. ■

msu



Wayne's World

PC, ca. 120 DM, Hersteller: Capstone, USA, Muster von: Hersteller.

Vor einiger Zeit entwickelte ein junger Story-Schreiber namens Mike Myers eine schrille Show mit lauter Verrückten und nannte sie "Wayne's World". Und nun gibt's das Ganze im Computerspiel.

Mike Myers arbeitet in einem Autoren-Team für die bekannte amerikanische "Saturday-Night-Live-Show", die schon so bekannte Leute wie Dan Aykroyd oder John Belushi hervorgebracht hatte – beide spielten später in einem Kultfilm mit, "Blues Brothers".

Myers und sein Kumpel Dana Carvey brachten in Saturday Night Live eine neue Show auf die Beine, die den Preis für den aberwitzigsten Blödsinn verdient hätte. **"Wayne's World"** war anarchistisch, chaotisch und total bescheuert – kurzum, genau das richtige, um einen Spielfilm daraus zu machen. Der kam auch, und kurze Zeit später kannte man "Wayne" und "Garth" nicht nur in den USA und England, wo "Saturday Night Live" zu sehen war, sondern in ganz Europa.



Die irrwitzigen Sprachfetzen aus der Show, die Gags und der Queen-Hit "Bohemian Rhapsody", der eine nicht unerhebliche Rolle im Film spielt, waren kurz darauf genauso so bekannt wie Arnold Schwarzenegger als Terminator.

Es fehlte eigentlich nur noch eins zum Glück: Das Computerspiel. Gerade weil jetzt Teil 2 des Films "Wayne's World" gedreht wird, sollte ein gleichnamiges Game die Fans wachhalten. Wobei wir bei einer sehr traurigen Geschichte angelangt sind.

"Wayne" und "Garth" als Pixelmonster

Capstone, bisher schon bekannt als Lieferant von schlechten Umsetzungen, hat sich an "Wayne's World" versucht. Was daraus geworden ist..–. na, lest selbst.



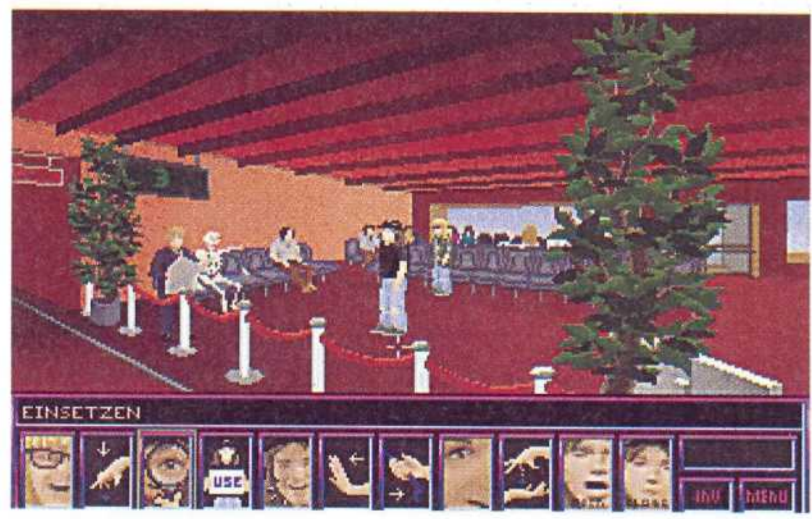
▲ *Wenn die beiden sich so sehen könnten!*

Zuerst die Story: Die Show von Wayne und Garth soll wegen Budget-Mangel des Senders gekippt werden. Die beiden müssen dem Bürgermeister binnen drei Tagen 50000$ auf den Tisch legen, oder Wayne's World war einmal. Aber es kommt noch schlimmer: D.R.A.G., die Organisation gegen Sinnlosigkeit, versucht Aurora, der Stadt, in der die beiden leben, eine Gehirnwäsche zu verpassen, und verschleppt Cassandra, Waynes Freundin (siehe Film).



▲ *Man beachte die "lustigen" Text...*

Wayne's World entpuppt sich als mausgesteuertes Adventure. So etwas kennt man in ähnlicher Art von Lucas Arts, nur daß dort Texte für die Aktionen stehen, bei Wayne's World kleine Sinnbildchen am unteren Rand des Programms erscheinen. "Spricht" man mit Spielfiguren, muß die richtige Textpassage angeklickt werden, damit man weiterkommt.



▲ *Wayne und Garth auf der Suche nach Cassandra...*

Das wäre alles eine gute Idee, wenn die Umsetzung gelungen wäre. Statt dessen sieht man eine Grafik, die stellenweise aussieht, als wenn der Vorentwurf nach dem "Male-Nach-Punkten-Prinzip" entstanden wäre. Auch die Animationen sind eher hölzern als fließend. Und einen Käfig voller Mäuse als senkrechte und waagerechte Linien mit wandernden weißen Pixeln darzustellen, zeugt wohl auch nicht von Detailtreue.

Beim Sound beschränkt man sich auf ein nerviges Gedudel und Samples aus dem Original-Film (englisch), die eher stören, als daß sie witzig sind. Aber da könnte man drüber hinwegschauen, wenn nicht...

Genau: Die Programmierer haben anscheinend Probleme mit dem Timing des Spiels gehabt. Auf einem 486DX2/66 und einem 486/50 sieht man... – Wuseln! Wie sollte man das sonst beschreiben? Wayne und Garth sehen teilweise aus wie in den alten Gagfilmen der Monty-Python-Serie – sie "wuseln" von rechts nach links, von links nach unten, von unten nach oben. Es ist zu schnell, um was zu sehen. Bei einem 286er werden die beiden zwar bestimmt langsamer, aber läuft es dann noch?

Aber auch das könnte man noch verschmerzen, wenn nicht...

Die Texte! Wir haben es hier mit einer... – Pruust – ...deutschen Version zu tun. Ich bin wahrhaftig nicht der patriotischste unter den Redakteuren, und die deutsche Sprache ist auch wirklich schwer, aber was zum Teufel soll "Äußere Schließen hinauf von Malen" heißen? Und wieso taucht bei einem "ä", einem "ü" und einem "ß" öfters ein "[" ein "}" und ein "?" auf? Unserem CvD kräuseln sich bei einem vertauschten "daß" und "das" schon die Fußnägel, wenn aber dann noch ein "da?" dasteht, kriegt er Schreikrämpfe.



▲ *...und 50000 Dollars. Außerdem suchen sie den Spielwitz*

Die Texte sind dermaßen daneben übersetzt, daß das Spiel ein Lacherfolg werden könnte, ohne daß man es beabsichtigt hätte. Ein paar Kostproben? "Reden zu Protesters" meint "Sprich mit den Demonstranten", "Aussehen bei Abflua" würde korrekt "Sieh auf den Abfluß" bedeuten – und das ominöse "Äußere Schließen hinauf von Malen" soll ein schlichtes "Beobachte die Gemälde" heißen. ARRGL!

Nee, so nicht, meine Herrschaften von Capstone. Schade, daß der Platz für den Flop des Monats schon belegt ist. Spart Euer Geld, macht einen schönen Ausflug und wartet, bis "Wayne's World II" im Kino ist, da habt Ihr mehr Gegenwert.

jb



AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
	Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
	Action in New York (NES)	7/93	43	Action
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Air Bucks V.1.2 (PC)	9/93	95	Strategie
	Alfred Chicken (GB)	9/93	39	Action
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Alien 3 (MS)	8/93	134	Konv.
*	Alien III (SNES)	9/93	136	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
*	All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	7/93	90	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	10/93	66	Adventure
	American Gladiators (SNES)	8/93	111	Simulation
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Anstoß (PC)	11/93	107	Preview
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
*	Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
	Arcade Fruit Machine (PC)	10/93	99	Simulation
*	Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
*	Archer MacLean's Pool... (PC)	11/93	132	Konv.
	Archer MacLean's Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
*	Asterix (GB)	7/93	17	Action
*	Asterix (SNES)	10/93	133	Konv.
	Aufschwung Ost (PC)	11/93	97	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 – Flying Fortress (AM)	6/93	102	Konv.
	B.O.B. (SNES)	8/93	40	Action
	Baby T-Rex (GB)	10/93	55	Action
	Ballistic Diplomacy (AM)	9/93	94	Preview
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battle Grand Prix (SNES)	11/93	106	Strategie
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
*	Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
	Battletoads (GB)	9/93	42	Action
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Beavers (AM)	7/93	42	Action
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Betrayal at Krondor (PC)	7/93	54	Preview
	Betrayal at Krondor (PC)	11/93	88	Adventure
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
*	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	Bio Menace (PC)	11/93	126	Action
	BlackJack für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blade Warrior (PC)	10/93	67	Adventure
*	Blastar (AM)	11/93	29	Action
	Bloodnet (PC)	11/93	87	Preview
	Blue Force (PC)	9/93	12	Adventure
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AM)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Brain Challenge (AM)	9/93	97	Strategie
	Brix (PC)	11/93	127	Strategie
	Brutal Sports Footb. (A1200)	10/93	95	Preview
	Bubba'n'Stix (AM)	10/93	46	Preview
*	Bubsy (MD)	9/93	40	Action
	Bulls vs. Blazers (SNES)	8/93	111	Simulation

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Burntime (PC)	9/93	99	Strategie
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
	Caesar's Palace (PC)	10/93	85	Strategie
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Capt. America and... (SNES)	11/93	38	Action
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Championship Manager 93 (PC)	8/93	113	Simulation
	Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
	Chartbreaker (PC)	11/93	98	Preview
*	Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chiki Chiki Boys (MD)	8/93	39	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AM)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Clash of Steel (PC)	11/93	99	Strategie
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
	Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
	Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Comanche Mission Disk 1 (PC)	8/93	119	Simulation
	Companions of Xanth (PC)	11/93	90	Preview
	Congo's Caper (SNES)	9/93	22	Action
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Conquered Kingdoms (PC)	10/93	142	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Cool Spot (MD)	8/93	50	Action
	Cool World (GB)	9/93	134	Konv.
	Cool World (SNES)	8/93	131	Konv.
	Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cybernator (SNES)	8/93	51	Action
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
*	Darkside of Xeen (PC)	9/93	86	Adventure
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	Das Imperium schl. zurück (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	David Crane's Tennis (SNES)	11/93	107	Simulation
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
*	Day of the Tentacle (PC)	8/93	60	Adventure
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deep Core (AM 1200)	11/93	34	Preview
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Die Ruinen v. Fetepama (PC)	8/93	87	Shareware
*	Die Schöne und das Biest (PC)	9/93	87	Adventure
	Diggers (AM 1200)	9/93	142	Preview
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
	Dizzy - Prince o.t.Y. (PC)	9/93	48	Action
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
	Doomsday Warrior (SNES)	8/93	47	Action
	Double Dragon III (MD)	8/93	134	Konv.
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
	Dr. Franken 2 (GB)	10/93	55	Preview

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Dr. Franken 2 (GB)	11/93	31	Action
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
	Dropzone (GB)	9/93	134	Konv.
	Dropzone (NES)	8/93	53	Action
	Dune II (AM 1 MB)	8/93	133	Konv.
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	Eight Ball Deluxe (PC)	10/93	134	Konv.
	El-Fish (PC)	7/93	104	Simulation
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
	Exercitement (PC)	11/93	105	Simulation
	F1 Pole Position (SNES)	10/93	100	Preview
	F15 II (MD)	10/93	52	Preview
	F-15 Strike Eagle (GB)	8/93	112	Simulation
*	F1 (MD)	9/93	110	Simulation
*	F1 Pole Position (GB)	11/93	132	Konv.
*	F1 Pole Position (SNES)	11/93	106	Simulation
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
*	Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
	Fatal Fury (SNES)	8/93	43	Action
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
	Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
	Fields of Glory (PC)	10/93	89	Strategie
	Fill'Em (AM)	9/93	39	Preview
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Fighter (GB)	9/93	44	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	Firehawk (AM)	7/93	135	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
*	Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
*	Flashback (MD)	137	137	Konv.
*	Flashback (PC)	10/93	132	Konv.
	Flies û Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Fly Harder (AM)	8/93	125	Action
	Football Manager 3 (PC)	10/93	101	Simulation
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
	Franky, Joe & Dirk... (GB)	11/93	38	Action
*	Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	8/93	58	Adventure
	Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
	Gabriel Knight (PC)	9/93	88	Preview
	Galactic Warrior Rats (PC)	11/93	39	Action
	Gateway 2 – Homeland (PC)	8/93	101	Preview
	Gearworks (AM)	11/932	93	Preview
	George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
	Global Glabiators (MD)	8/93	43	Action
	Global Gladiators (AM)	10/93	137	Konv.
	Global Gladiators (MS)	8/93	134	Konv.
	Gnome Alone (PC)	10/93	47	Action
	Goal (AM)	8/93	115	Simulation
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest (PC)	6/93	61	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gulp (PC)	8/93	100	Strategie
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
	Hannibal (AM)	10/93	138	Konv.
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Hardball III (MD)	7/93	109	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
	Hero Quest II (AM)	9/93	63	Adventure
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hexxagon (PC)	8/93	87	Shareware
	High Command Europe (PC)	10/93	85	Strategie
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
*	Hoyle Classic Card Games (PC)	8/93	89	Strategie
*	Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Incredible Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones III (NES/GB)	11/93	135	Konv.
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indiana Jones IV (MD)	8/93	133	Konv.
	Indy 4 – Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 – Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 – The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	Intern. Open Golf Champ. (PC)	9/93	111	Simulation
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar (A1200)	8/93	132	Konv.
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
*	Ishar II (PC)	8/93	102	Adventure
*	Jack the Ripper (PC)	10/93	18	Adventure
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond – The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
	James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
	James Pond's Crazy Sp. (SNES)	10/93	135	Konv.
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	Joe & Mac – Caveman Ninja (GB)	9/93	137	Konv.
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football '93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	Jungle Strike (MD)	9/93	19	Action
*	Jurassic Park (GB)	10/93	16	Action
	Karamalz Cup (AM)	8/93	110	Simulation
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
	Kingmaker (PC)	10/93	84	Preview
*	Kirby's Dream Land (GB)	8/93	52	Action
	Kyrandia 2 (PC)	7/93	141	Preview
	Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
	Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
*	Lands of Lore (PC)	9/93	140	Adventure
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
	Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
	Legend o.t. Myst. Ninja (SNES)	10/93	50	Action
	Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
*	Links Ch. Course: Belfry (PC)	10/93	99	Simulation
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action
	Litil Divil (PC)	7/93	140	Preview
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost in Time 1&2 (PC)	11/93	12	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lothar Matthäus (AM)	9/93	108	Simulation
*	Lothar Matthäus (AM)	11/93	108	Simulation
*	Lotus (PC)	10/93	131	Konv.
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
	Maelstrom (PC)	8/93	97	Strategie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Marbelous (AM)	9/93	22	Action
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
	McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
	Mean Arenas (AM)	8/93	49	Preview
*	Mech Warrior (SNES)	8/93	46	Action
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Mega Man 2 (GB)	9/93	42	Action
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
	Micro Machines (MD)	10/93	51	Action
	Mig 29 (PC)	10/93	101	Preview
*	Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
*	Might & Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
	Morph (AM)	8/93	96	Strategie
	Mortal Kombat (GB)	11/93	133	Konv.
	Mortal Kombat (MD)	11/93	36	Action
	Motörhead (AM)	2/93	24	Action
	Motörhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o.t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	Mutant League Football (MD)	9/93	109	Simulation
	N. Mansell's W.C. (A1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
*	NHL Hockey (PC)	10/93	96	Simulation
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
*	Nicky 2 (AM)	9/93	24	Action
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell's World... (AM)	1/93	88	Sport
	Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
	Nippon Safes Inc. (AM)	7/93	87	Preview
	Niteraid (PC)	11/93	127	Action
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
	Odyssee (AM)	9/93	98	Strategie
	Out for Lunch (SNES)	11/93	34	Action
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Outlander (MD)	7/93	40	Action
	Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
	Outrun 2019 (MD)	10/93	52	Action
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
*	PGA Tour Golf II (MD)	10/93	97	Simulation
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
*	Pinball Dreams (PC)	10/93	134	Konv.
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
	Pirates Gold (PC)	7/93	93	Preview
	Pirates Gold (PC)	9/93	139	Adventure
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
*	Prehistorik 2 (PC)	10/93	48	Action
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
*	Prince of Persia II (PC)	8/93	38	Action
*	Privateer (PC)	11/93	102	Simulation
	Projekt X (AM)	10/93	49	Action
*	Protostar (PC)	8/93	90	Strategie
	Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
*	Putt-Putt joins... (MAC)	10/93	137	Konv.
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Pyramids of Ra (GB)	10/93	83	Strategie
	Quaak/Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
	Quasi Hasi (AM)	9/93	62	Preview
	Rackets & Rivals (NES)	8/93	114	Simulation
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	9/93	95	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	10/93	90	Strategie
*	Rainbow Island (MS)	8/93	132	Konv.
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Return of the Phantom (PC)	8/93	62	Adventure
*	Return of the Phantom (PC)	9/93	82	Adventure
	Return to Zork (PC)	11/93	140	Preview
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Rise of the Robots (PC)	11/93	28	Preview
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocod 2 (SNES)	7/93	140	Preview
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Robocop vs. Terminator (SNES)	11/93	30	Action
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
*	Rocket Knight Adventure (MD)	9/93	38	Action
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Rules of Engagement 2 (PC)	10/93	86	Strategie
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie
	Seal Team (PC)	11/93	104	Preview
	Sensible Soccer 92/93 (PC)	10/93	137	Konv.
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Shadow Caster (PC)	11/93	86	Preview
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
*	Shadowrun (SNES)	10/93	63	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
	Sheroids (PC)	9/93	47	Action
*	Shinobi 2 – The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Silly Putty II (A1200/4000)	8/93	42	Preview
	Sim City 2000 (PC)	10/93	82	Preview
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
*	Sim Life (A1200)	10/93	138	Konv.
	Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
*	Simon the Sorcerer (PC)	11/93	84	Adventure
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 für Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (A1200)	6/93	48	Konv.
	Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
	Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
*	Soccer Kid (AM)	10/93	10	Action
	Solar Winds (PC)	7/93	23	Action
	Solitaire's Journey (PC)	10/93	142	Strategie
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Space Hulk (PC)	8/93	99	Strategie
	Space Legends (PC)	9/93	23	Action
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceword Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
	Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
	Stack Up (PC)	10/93	83	Strategie
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
*	Star Wing (SNES)	9/93	18	Action
	Starlord (PC)	10/93	88	Preview
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
*	Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
	Stronghold (PC)	11/93	95	Strategie
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Summer Challenge (MD)	9/93	137	Konv.
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Off Road (SNES)	7/93	129	Konv.
*	Super Space Invaders (GG)	7/93	126	Konv.
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
*	Super Strike Eagle (SNES)	7/93	110	Simulation
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AM)	6/93	53	Action
	Surf Ninjas (AM)	8/93	44	Preview
*	Syndicate (AM)	8/93	101	Konv.
*	Syndicate (PC)	8/93	10	Strategie
	T2 – The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Talespin (GB)	9/93	48	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Technoclash (MD)	8/93	48	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
	The 7th Guest (PC-CD-ROM)	8/93	56	Adventure
*	The Ancient Art of War... (PC)	1/93	99	Strategie
*	The Ancient Art of War... (AM)	10/93	138	Konv.
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess Sys. (PC)	4/93	106	Simualtion
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv.
	The Fidgetts (GB)	10/93	49	Preview
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hidden Below (PC)	11/93	32	Preview
	The Hunt f. Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
*	The Lost Vikings (AM)	9/93	135	Konv.
	The Lost Vikings (PC)	7/93	98	Preview
*	The Lost Vikings (PC)	9/93	8	Action
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Silver Seed (PC)	11/93	89	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT – The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
	Tom & Jerry (SNES)	7/93	49	Action
	Tom Landry Football (PC)	7/93	100	Strategie
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
*	Tornado (PC)	9/93	138	Simulation
*	Tour of Duty (PC)	9/93	20	Action
	Train Express (PC)	11/93	97	Preview
	Transarctica (A1200)	8/93	133	Konv.
	Transarctica (AM)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Traps'n'Treasures (AM)	9/93	16	Action
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Troddlers (SNES)	10/93	135	Konv.
*	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Turrican 3 (AM)	11/93	27	Action
*	Twilight 2000 (PC)	9/93	96	Strategie
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII – Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Ultima VIII: Pagan (PC)	11/93	139	Preview
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Universal Warrior (AM)	9/93	97	Strategie
	Unlimited Adventures (PC)	6/93	130	Tools
	Utopia und New Worlds (PC)	8/93	98	Strategie
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Victor Loomes (PC)	10/93	64	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker für Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Walker (AM)	8/93	53	Action
	War in the Gulf (PC)	8/93	89	Strategie
	Warlords II (PC)	11/93	94	Strategie
	Warp Speed (MD)	8/93	134	Konv.
	Warpspeed (SNES)	8/93	47	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
	WF Royal Rumble (SNES)	8/93	114	Simulation
*	Whale's Voyage (A1200/4000)	11/93	135	Konv.
*	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
*	Whale's Voyage (PC)	11/93	134	Konv.
	When Two Worlds War (PC)	11/93	92	Strategie
*	Where in Space is C.S.? (PC)	9/93	60	Adventure
	Wild West (PC)	10/93	68	Preview
	Wimbledon II (MS)	9/93	109	Simulation
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wiz'n'Liz (MD)	7/93	52	Preview
	Wizards (PC)	11/93	96	Preview
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AM)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
	World Class Leaderboard (MD)	7/93	109	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	Worlds of Legend (AM)	10/93	138	Konv.
	Worlds of Legend: The Son (PC)	10/93	65	Adventure
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	WWF Wrestlemania (MS)	10/93	97	Simulation
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yab! (PC)	6/93	103	Action
	Yo!Joe! (AM)	9/93	44	Action
	Yoshi's Cookie (SNES)	11/93	93	Strategie
	Zak McKracken (PC)	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Konv.
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
PC	=	IBM-Kompatible
SM	=	Sega Master System
SNES	=	Super Famicom/Super NES
ST	=	Atari ST

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Arndt Grass, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Harry Rehbein, Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
Thomas Thiel

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 96 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 96 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96 14

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre,
The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 9 29
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 9 29 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 979-615, Telefax (0 56 51) 979 - 644

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!

ISSN 0933-1867



☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆

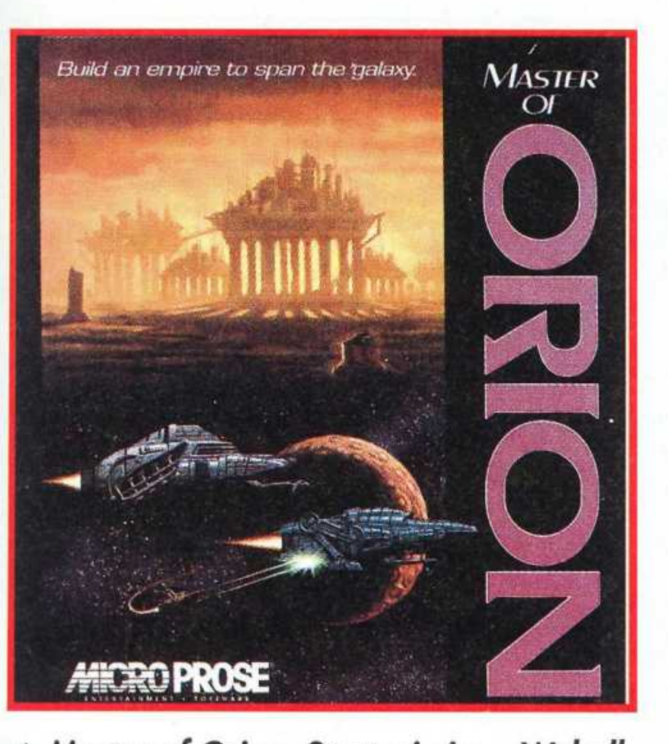
Dino (Laguna, ASM 10/93)
Lösung: Tyrannosaurus Rex
1.-5. Preis: *Je 5x Jurassic Park für GameBoy gehen an:*
Matthias Bareiß, 91484 Sugenheim
Michael Frumnet, 93098 Mintraching
Thomas Staszak, 66839 Schmelz
Carsten Lük, 44229 Dortmund
Dennis Alebsic´, 78647 Trossingen

Die Gewinner der sieben T-Shirts und Baseballmützen werden per Post benachrichtigt.

Mario (EMI Germany, ASM 10/93)
Lösung: 1) Pretty Woman 2) Metropolis
1.-10. Preis: *Je eine Mario-CD erhalten:*
Enrico Lüdecke, 16837 Dorf-Zechlin
Stefan Hartmann, 68549 Ilvesheim
Marita Leibscher, 51377 Leverkusen
Frank Paul, 34123 Kassel
Johannes Moritz, A-7222 Rohrbach
Thomas Schmitt, 51588 Numbrecht
Dirk Jessen, 25821 Bredstedt
Christoph Kobald, A-6941 Langenegg
Matthias Benzler, 76135 Karlsruhe
Oliver Grube, 32351 Steinwede-Ilwede



BYE & BUY
◀ THE NEXT ...



▲ Master of Orion Strategie im – Weltall

Der Nikolaus hat gerade die Stiefel gefüllt, wenn die nächste Ausgabe erscheint. Und wir freuen uns jetzt schon auf Ostern. Dann darf die Redaktion nämlich wieder Peters Mini (nein, nicht den! Den auf vier Rädern...) verstecken, und Peter muß ihn suchen.

Spaß beiseite, jetzt kommt Kurt, nee, Ernst: Auf der Computer '93 mit angeschlossener World of Games '93 und World of Commodore '93 in Köln werden wir mit der "World of ASM '93" (war'n Scherz) vertreten sein und Euch einen Einblick verschaffen, was man in Deutschland so Messe nennt.

▲ Deep Core für den Amiga

Neue Games gibt's natürlich auch: Zwei kleine Murmeln sorgen in OXYD MAGNUM gerade für aufkommenden Wahnsinn bei einigen Redakteuren. Die gesunde Mischung aus Memory, Sokoban und Rumkugeln ist die kommerzielle Fortsetzung eines Shareware-Erfolgs.

OSCARs werden nach dem Amiga 1200 und CD32 nun auch auf dem PC gesucht. Auch dieses schnelle Jump'n'Run sorgt gerade für einen unheimlichen Schwund von Arbeitsergebnissen in der Redaktion. Neu für den Amiga ist auch DEEP CORE, ein Ballerspiel gegen die Zeit und für stählerne Nerven.

▲ Da wird man zum Murmel-Tier: Oxyd-Magnum

Weiter geht's: Microprose holt zum nächsten Schlag bei den Strategiespielen aus: Nach Starlord kommt nun MASTER OF ORION, ebenfalls im Weltraum angesiedelt, ebenfalls voller Möglichkeiten. Ausgehend von einem einsamen Planeten, muß der Spieler das Universum erobern. Hört sich so an, als ob man mehr als einen langen Winterabend braucht...

Vom 05.11. bis zum 07.11.93 ist Köln wieder Treffpunkt für Spiele- und Computerfreaks

Reicht das noch nicht? Ok, ok, dann gehen wir noch weiter auf die Suche. Pünktlich zum 06.12.93 soll das Heft ja bei Eurem Zeitschriftenhändler sein. Viel Geduld wünscht Euch das ASM-Team.



Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417, Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131)6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383)69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, 06107/76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

Wir von Greenwood-Entertainment haben uns vorgenommen, Ihnen nicht zu erzählen,wie unnachahmlich und ausgeklügelt unsere Spiele, wie ausgefeilt das Spieldesign und das Gameplay und wie perfekt und kundenfreundlich unser Service in jeder Hinsicht ist. Desweiteren weisen wir nicht darauf hin, daß BLA BLA BLA Tratsch Schwatz erzähl Heuchel Schleimzuredfaselsülzlaberknopfansohr

Nein, wir wollten Ihnen nur unser Logo zeigen...



...damit Sie in Zukunft besser Bescheid wissen.

Man kann ja nie Bescheid genug wissen, aber

Vorsicht ist besser als aller Laster auf dem Holzweg. Darum lassen Sie mich noch

kurz erwähnen, bevor diese Schrift nicht mehr zu lesen ist, daß unsere Spiele so toll sind, daß wir es manchmal selbst kaum glauben können. Das liegt daran,

daß wir seit jeher bemüht waren, es allen Kunden mehr als Recht zu machen, denn in einer Zeit wie der unseren, in der der soziale Verfall der Werte immer zügiger und drastischer voranschreitet, sollte man